

NEED FOR SPEED 4/T'AI-FU
ROLL AWAY/GEX 3
CLUB PLAYSTATION
DRIVER
ESTRATEGIAS
Año 1
#7
$ 2,90.
MAYDAY COMICS
APE SCAPE
PISTAS Y AYUDAS
RIDGE RACER 4
ESTRATEGIAS COMPLETAS
BLOODY ROAR II
COMBOS
GT2
GRAN TURISMO 2
NOTA ESPECIAL
HEART OF DARKNESS
ESTRATEGIA FINAL
00007
9 771514 184005
STREET FIGHTER ALPHA 3/ROLLCAGE/BUST-A-MOVE 4
ESPECTACULAR CONCURSO/TRUCOS/NOTAS/FICHAS



# DRIVER

## Todas las misiones para ser un verdadero hampón -1a. parte: Miami y San Francisco-



*Driver* es el último lanzamiento para Playstation de la compañía Reflections, la compañía inglesa que desarrolló la popular serie de *Destruction Derby*. Presentando un impresionante motor de modelos físicos y excelentes temas de los '70s, Driver te permite disfrutar de la adrenalina y el peligro de ser un auténtico brazo armado del hampa... en la tranquilidad de tu casa.

Al sentarte tras el volante de alguno de los vehículos de *Driver*, estás aceptando el desafío que este juego te plantea. Deberás hacer uso de todas tus habilidades y tu pericia al conducir. Deberás demostrar tu velocidad mental a la hora de tomar decisiones en una fracción de segundo y aceitar bien tus reflejos para esquivar obstáculos totalmente inesperados.

El control que tengas del vehículo a altas velocidades es fundamental para tu éxito en las misiones. Podés usar el botón de turbo para arrancar subitamente desde una posición de reposo... pero que no se te ocurra doblar a esa velocidad.

Los otros vehículos con los que te encontrarás pueden ser autos normales o autos de policía. Los primeros son bastante lentos, lo que no quiere decir que sean predecibles. Los segundos son un tema completamente aparte. Reaccionarán de acuerdo a tu medidor de crímenes (Felony Meter). Cuanto más lleno esté, más rapidamente notarán tu presencia y más agresivamente reaccionarán. En cambio, si está vacío, se comportarán como autos normales... siempre y cuando circules a la misma o menor velocidad que los demás autos y no choques o pases ningún semáforo en rojo. Tené en cuenta que un auto de policía puede salir detrás tuyo por el simple hecho de que aceleraste un poquito más de lo normal.

# MISIONES EN MIAMI

## Mapa:

Para cada uno de los puntos del mapa existen dos números. El número grande significa la misión a la que ese punto pertenece. El número chico marca si ése es el punto de comienzo (S) o la meta (G). En aquellas misiones con más de una meta, la primera de ellas está marcada como G1, la segunda como G2 y así sucesivamente. Aquellas metas que no involucran llegar a un determinado punto, no figuran en el mapa. Todas las misiones comienzan en el Motel, excepto aquellas que están marcadas de otra manera.



### • Misión 1: El robo al banco

**Meta 1:** Llegar al banco — Tiempo Limite 1:20

**Meta 2:** Llegar a la caja fuerte. Si llegás al banco con más de 15 segundos se adelanto, deberás esperar a que tus 'clientes' salgan.

### • Misión 2: Esconder la evidencia

**Meta:** Llevarla a los rompedores.

### • Misión 3: El paseo de Ticco

**Meta 1:** Recoger a Ticco — Tiempo Limite 1:15

**Meta 2:** Llevarlo a donde él quiera ir.



# Estrategias




## • Misión 4: El caso de la llave

**Meta 1:** Encontrarse con 'ellos'. — Tiempo Limite 2:00

**Meta 2:** Hacer el intercambio. — Tiempo Limite 1:35

**Meta 3:** Seguir el bote. — Tiempo Limite 2:20

En esta misión, podés grabar entre meta y meta. Para llegar a la meta 3, debe-rás conducir a través del galpón de Dodge Island. La ruta más fácil es por la costa norte de la isla.

## • Misión 5: La limpieza

**Meta 1:** Recoger el auto. — Tiempo Limite 2:00

**Meta 2:** Escapar lo más rápido que puedas. Luego de completar la meta 1, podés grabar el juego.

## • Misión 6: Tanner & Rufus

**Meta 1:** Encontrarse con Rufus. — Tiempo Limite 2:15

## • Misión 7: Jean Paul

**Meta 1:** Atropellar el auto armado. — Tiempo Limite 1:30

**Meta 2:** Sacar a Jean Paul de allí. — Tiempo Limite 1:55

## • Misión 8: Revancha

**Meta 1:** Ir al primer restaurant. — Tiempo Limite 3:00

**Meta 2:** Encargarse del segundo restaurant.

**Meta 3:** Destruir el tercer restaurant.

**Meta 4:** Tirar abajo el cuarto restaurant.

**Meta 5:** Aplastar el quinto restaurant.

En esta misión, deberás completar las cinco metas en tres minutos. Luego de cada meta, ganarás algo de tiempo extra y no es necesario completar las cinco en orden.

## • Misión 9: Superfly Drive

**Meta 1:** Llevar a la mascotita a casa. — Tiempo Limite 2:45

Esta misión es particularmente dura. No sólo deberás conducir una larga distancia, sino que tu auto se desarmará luego de recibir sólo unos pocos golpes. Además, deberás hacer el recorrido completo casi a máxima velocidad para terminar a tiempo. Es preferible ignorar este desafío y hacer la misión 8 en su lugar.

## • Misión 10: Llega un cargamento

**Meta 1:** Recoger el cargamento. — Tiempo Limite 2:45

**Meta 2:** Volver al Motel.



Para llegar a la meta 1, deberás conducir a través de Dodge Island como en la misión 4. Los lados norte y este son los mejores para completar la misión.

## • Misión 11: La Trampa

**Meta 1:** Destrozar su auto. — Tiempo Limite 2:15

**Meta 2:** Llevarlo hacia la trampa.

Tendrás muy poco tiempo para cubrir la distancia que te separa de la meta 1. Cualquier error pequeño puede impedirte llegar allí a tiempo.

## • Misión 12: El auto de Di'Angio

**Meta 1:** Atropellalo. — Tiempo Limite 2:15

## • Misión 13: El informante.

**Meta 1:** Atrapar a Jesse.

Debés seguir el metro por toda la ciudad hasta que se detenga. Si lo perdés de vista deberás comenzar de nuevo, por lo que es preciso mane-jar bien y rápido. La primera parte de esta misión es muy difícil, así que no te preocupes si tenés que repetirlo unas cuantas veces. Una vez que el metro se detenga, ten-drás 10 segundos para alcanzarlo.





# MISIONES EN SAN FRANCISCO

## • Misión 14: Trabajo en el Casino

Meta 1: Ir al Casino. — Tiempo Limite 1:10

Meta 2: Ir al galpón.

## • Misión 15: El maletín

Meta 1: Ir a lo de Levy.

Meta 2: Ir a Sonoma Liquors.

Meta 3: Llegar a Russian Hill. — Tiempo Limite 3:30

Meta 4: Llegar a los de Maupin.

Esta también es una misión complicada. El tiempo límite sólo corre para las tres primeras metas. Luego de ellas, podés tomarte tu tiempo para llegar a los de Maupin... pero, para ese momento, tu auto estará tan averiado que probablemente no puedas seguir. Se especialmente cuidadoso y tratá de esquivar los golpes dañinos.

## • Misión 16: Venta de armas

Meta 1: Ir hasta Fisherman's Wharf. — Tiempo Limite 3:20

Meta 2: Dejar la mercancía.

## • Misión 17: Visita al Shopping

Meta 1: Ir de compras. — Tiempo Limite 1:40

Meta 2: Ir hasta el patio.



Una vez cumplida la meta 1, la policía te perseguirá. El camino es largo hasta el patio (yard), así que perdelos lo ante sposible y hacé el resto del trayecto con más calma.

## • Misión 18: ¡Taxi!

Meta 1: Asustalo. — Tiempo Limite 1:00



Para poder terminar esta misión, deberás hacer que el Freak Meter esté lleno. La mejor manera es haciendo múltiples giros de 360º, golpeando a los autos de costado (no desde atrás) y chocando con los edificios de frente.

## • Misión 19: En la Pickup

Meta 1: Escapar de allí. Cuidar la caja.

Si golpeás otro objeto con demasiada fuerza en esta misión, tu camión explotará. Las pequeñas colisiones no serán problema. Dado que no tenés límite de tiempo, no aceleres demasiado. Deberías completar la misión fácilmente.

## • Misión 20: Cosy al helicóptero.

Meta 1: Recoger a Cosy. — Tiempo Limite 0:40

Meta 2: Llevarlo al helicóptero. — Tiempo Limite 2:25

Durante esta misión lloverá, de modo que la precisión de tu auto al doblar se verá reducida. Tomá las curvas un poco más suavemente para compensar.

## • Misión 21: Chinatown

Meta 1: Recogelos. — Tiempo Limite 2:00

Meta 2: A la jaula.

## • Misión 22: La misión de caridad

| Meta 1: | Meta 2: | Meta 3: |
|---|---|---|
| Tiempo Limite 1:15 | Tiempo Limite 1:00 | Tiempo Limite 1:40 |

## • Misión 23: La emboscada

Meta 1: Ir al garage. — Tiempo Limite 1:30

Meta 2: ¡Es una emboscada! Volvé al Motel.

Una vez que completes la primera meta, toneladas de autos de policía aparecerán de todos lados. Estate preparado y no te quedes encerrado en el garage.






## • Misión 24: Hyde Street

Meta 1: Ir a recoger a Ross. — Tiempo Limite 1:45

Meta 2: Llevarlo ante Castaldi.

## • Misión 25: Tanner & Slater

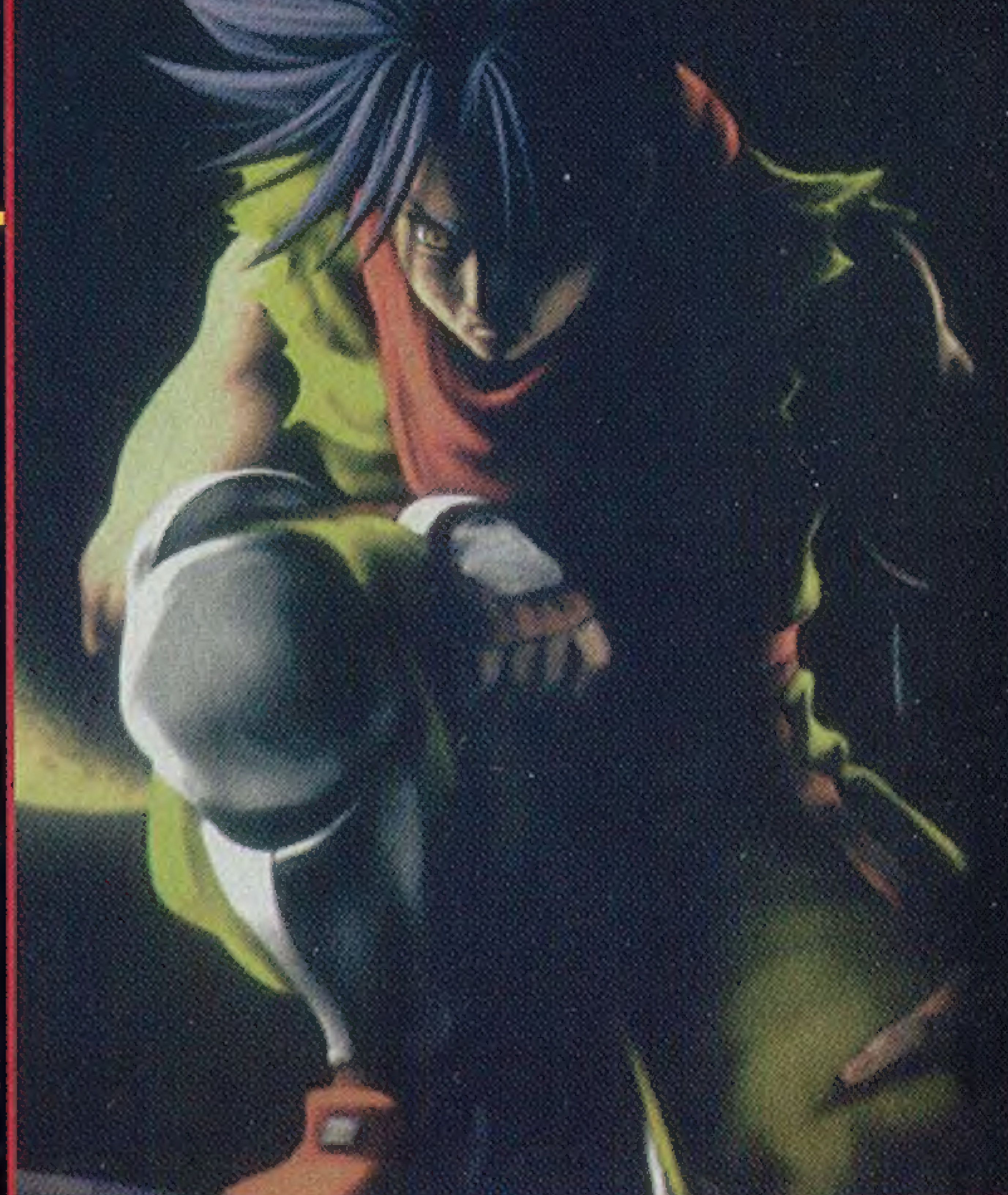
Meta 1: Detener a Slater. Chocalo. — Tiempo Limite 2:45

Esta es la última misión en San Francisco. Slater es rápido pero, si te mantenés detrás de él, probablemente rompa su auto sin que debamos ayudarlo.

*Ahora, se viene la soleada Los Angeles...*

# ESPECIAL BLOODY ROAR II

# ¡ATAQUES ESPECIALES COMPLETOS!



**YUGO**

Watsu Body Upper • ↓↘→+□,→+□
Final Shuttle Shoot • ↓↘→+X
Silver Wolf Knuckle • ↓
Wild Eclypse • ↓↙←+X
Wolf Fang Ripper • ↓↘→+○ (arrojar).
Meteor Crash • ↓↙←+○ o X.

**STUN**

Spider Drop • ↓↘→+□
Hornet Grab • ↓↘→+X
Antler Bomb • ↓↙←+□
Grasshopper Leg • ↓↙←+X
Mosquito Lock • ↓↘→+○
Bio Reject • ↓↙←+○
Stun Crash •
1a. parte: ↓↘→+□+X (o □+R1)
2a. parte: ↓↙←+□+X (o □+R1)
Stun Pile Slam • ↓+□+X

**LONG**

Outstretched Punch • ↓↘→+□
Double Front Kick • ↓↘→+X
Charged Elbow Thrust • ↓↙←+□
Skyward Stomping (arrojar) • ↓↙←+X



Biting Slam (arrojar) • ↓↘→+○
Ground Thunder • ↓↙←+○, seguido de:
a) Mantener presionado →o← y presioná ○ repetidamente. Comienza un Combo de nivel 6 mediante 'Ax Leg'.
b) Mantener presionado ↑o↓ y presioná ○ repetidamente. Comienza un Combo de nivel 6 mediante 'Grasp Sun & Moon'.
c) ○○○: • Presionar ↙ luego del segundo o tercer ○. • Hacer ↓↙←+X en cualquier momento luego del primer ○.
d) □□ (para prolongar el ataque, agregá uno o dos □. Para cancelarlo, presioná R1. Cuanto más tiempo se prolongue el ataque, más fuerte será).
e) X, →+○, ↓+□ (sólo si el ataque es conectado).

**SHINA**

Rocket Streak • ↓↘→+□
Scramble Snatch •
1a. parte: ↓↘→+X (Air Throw)
2a. parte: ↓↑+X (Cross-Over Attack)
3a. parte: ←→+○ (Diving Slash)

Heat Bazooka Buster • ↓↙←+□
Trident Shoot • ↓↙←+X
Violent Rage • ↓↘→+○
Rising Laser • ↓↙←+○

**BUSUZIMA**

Bukkomi Chop • ↓↘→+□
Busuzima Maji de Punch • ↓↘→+X, □□□
Busuzima Maji de Kick • ↓↘→+X, XX
Busuzima Maji de Whip • ↓↘→+X, ○; o ↓↘→+X, ↓+○
Chirashi Bash • ↓↙←+□
Busuzima Exercise • ↓↘→+X, XXXXX
Shishometsu Attack • ↓↘→+○
Shishometsu • ↓↙←+○

**URIKO**

Blink Swan Wing • ↓↘→+□
Whirling Heel Flip • ↓↘→+X
Leaping Palm • ↓↙←+□




Flying Heel Stomp • ↓ ↙ ↓ +X, →o←, ○

Purring Kitten • ↓ ↘ →+○, ○, □, X, →+○

Graceful Posture • ↓ ↙ ←+○, ○○○, mantené presionado →o← y presioná ○ repetidas veces, mantené presionado ↑o↓ y presioná ○ repetidas veces.

**ALICE**

Rabbit Spiral • ↓ ↘ →+□(Movimiento de Combo Aéreo)

Bunny Slide • ↓ ↘ →+□

Spinning Hopper • ↓ ↙ ←+□ (Ataque con guardia)

Triple Somersault • ↓ ↙ ←+X, ←, ←+○

Rabbit Flip • ↓ ↘ →+○

Switch Moonsault • ↓ ↙ ←+○

Air Raid • ↓+□+X (Air Throw)

**JENNY**

Twist • ↓ ↘ →+□

Eccentric Kick • ↓ ↘ →+X

Mayhem Desist • ↓ ↙ ←+□

Rave Mixer • ↓ ↙ ←+X

Bat Wing Blade • ↓ ↘ →+○

Drill Talon • ↓ ↙ ←+○, ○

**BAKURYU**

Raikou Han Kou Otoshi • ↓ ↘ →+□

Enmaku Dan • ↓ ↘ →+X

Enjin Rasen Kyaku • ↓ ↙ ←+X

Kouki Ryuu Gekihou • ↓ ↙ ←+□

Zansou Rekkan Totsu • ↓ ↘ →+○

Shoten Kaki Age • ↓ ↙ ←+○

**GADO**

Heat Capture Middle Kick • ↓ ↘ →+□, X

Heat Capture Low Kick • ↓ ↘ →+□, ↓+X

Heat Capture Throw • ↓ ↘ →+□

High Heel Drop • ↓ ↘ →+X

Heat Bazooka Buster • ↓ ↙ ←+□

Spin Axle Flash • ↓ ↙ ←+X

Quad Flash Brake • ↓ ↙ ←+X, →+□, ↓ ↘ →+□, ↓ ↙ ←+□

Violent Rage • ↓ ↘ →+○

Rising Laser • ↓ ↙ ←+○

**SHEN LONG**

Enro Shinken • ↓ ↘ →+□

Tota Soushu • ↓ ↘ →+X

Saitetsu Hatsu • ↓ ↙ ←+□

Takaga Kosho • ↓ ↙ ←+X

Kokou Shiohiga • ↓ ↙ ←+○

# rollcage

## ¡Los trucos que necesitabas!

Mediante los siguientes códigos que te proporcionamos, podrás acceder a diferentes tipos de trucos para que el Rollcage continúe teniendo una larga y fructífera vida. Ingresá cualquiera de los siguientes códigos para activar los trucos correspondientes.

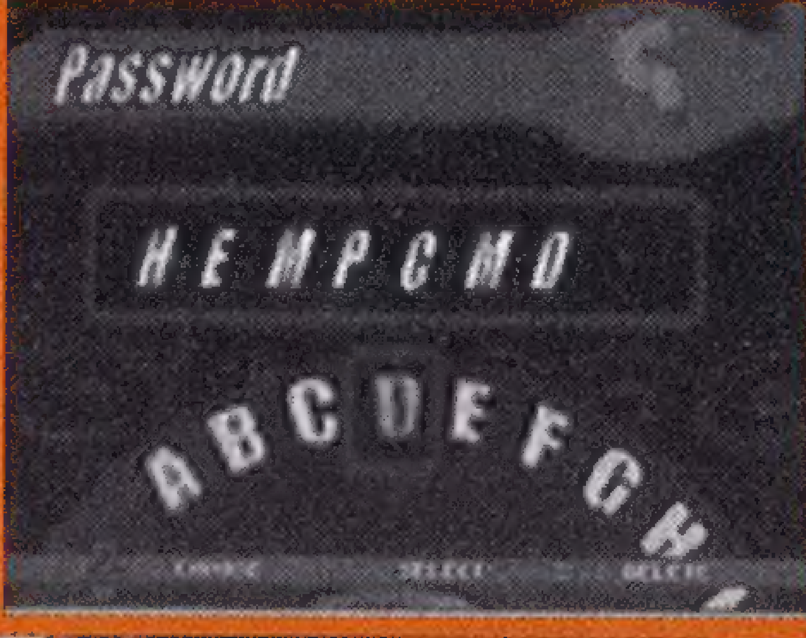
• Todas las ligas, pistas espejadas y otras opciones: **MAXCHEAT.**

• Todas las pistas fáciles: **EEFNIEBA** (asegurate de haber elegido la dificultad baja).

• Todas las pistas difíciles: **EEFPHMBC** (asegurate de haber elegido la dificultad alta).

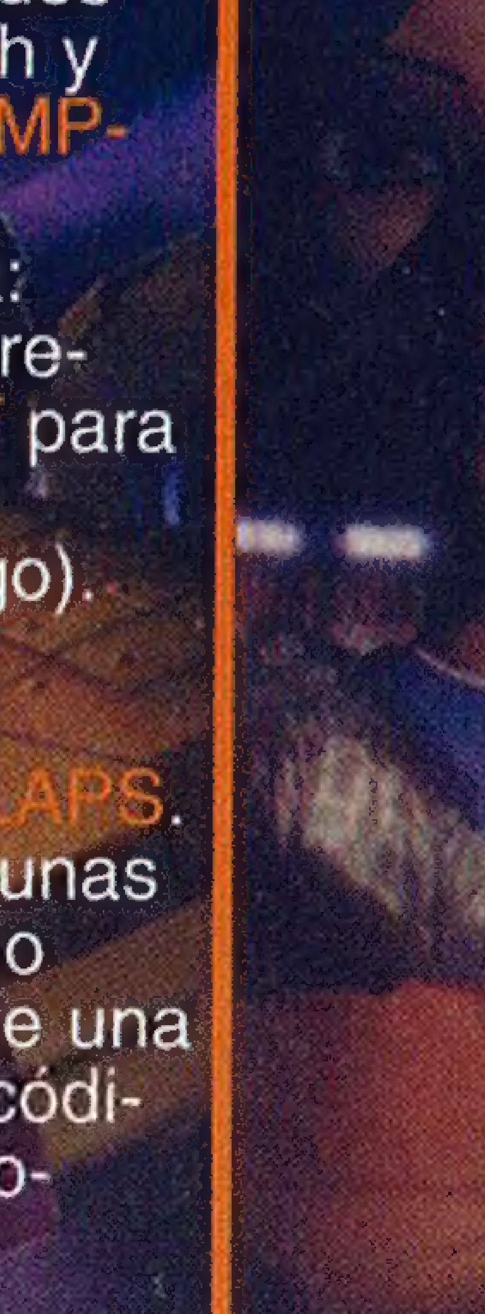
• Todas las pistas expertas: **HEMPCMDD** (asegurate de haber elegido la dificultad experta).

• Todas las pistas expertas más un auto extra, todos los modos deathmatch y pistas espejadas: **HHMPNEED.**




• Bocina aérea: **AIRHORNS** (presioná **SELECT** para usar a bocina durante el juego).

• Las mejores vueltas de los testers: **BESTLAPS.** (Nota: Con algunas de estas passwords, el juego puede decirte que ingresaste una palabra no válida, pero los códigos funcionarán de todas fromas).





# GEX 3

## Deep Cover Gecko

## GALERIA DE CODIGOS

### Códigos para trucos

• *Menú de trucos:* Poné el juego en pausa, mantené presionado L2 y presioná ↑○→↑←→↓. Una vez que el código haya sido ingresado, podés acceder al menú de trucos presionando SELECT en cualquier momento del juego.

• *Invulnerabilidad:* Poné el juego en pausa, mantené presionado L2 y presioná ↓↑←←Δ→↓. Este código te permitirá ser golpeado y atacado sin perder ni un milímetro de salud.

• *Menú de selección de nivel:* Poné el juego en pausa, mantené presionado L2 y presioná ←Δ↑↓→→. Una vez hayas ingresado este código, presioná SELECT en cualquier momento del juego para hacer aparecer el menú de selección de nivel.

• *Voces:* Poné el juego en pausa, mantené presionado L2 y presioná ↓→←○↑→. Una vez que hayas ingresado este código, presionando SELECT podrás oir unos samples de voces.

### Códigos del Vault

**Una vez que estés dentro del Vault, ingresá cualquiera de los siguientes códigos en la computadora del Vault para conseguir diferentes efectos.**

1-Up • Δ○☆□□X

10-Up • □X○○Δ□

Jugar como Cuz • □◆□□Δ◆

Menú Film • ☆XX○□Δ

Recuperar salud • □◆ΔΔ☆◆

Jugar como Rex • □☆☆□ΔΔ



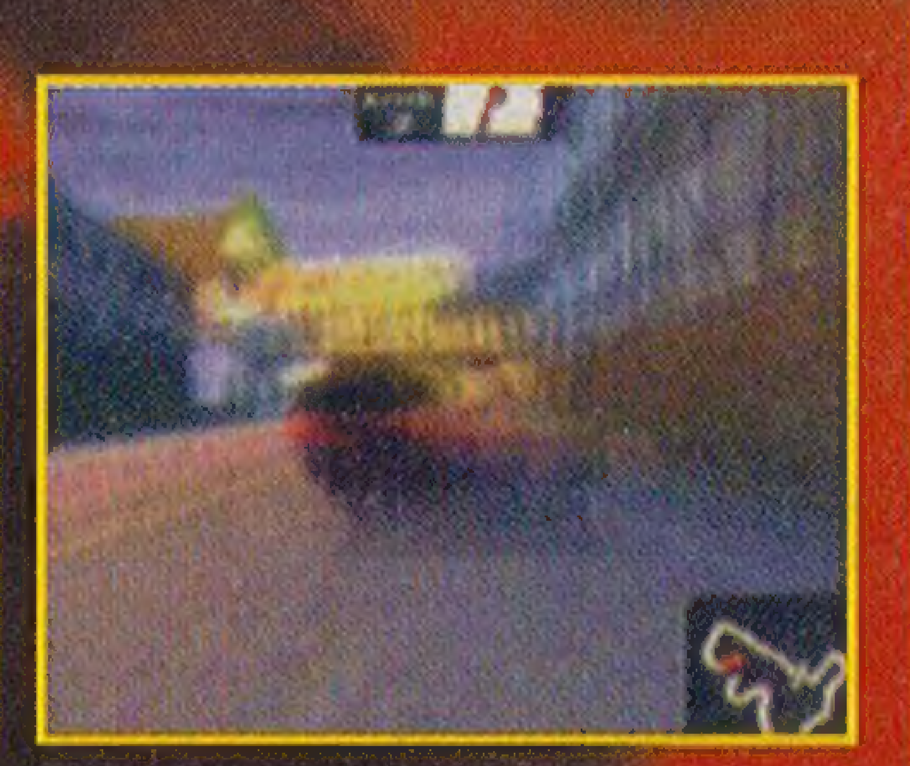

# CODIGOS IMPRESCINDIBLES Y VEHICULOS OCULTOS

*Need for Speed: High Stakes* significa la cuarta entrega de una saga de juegos de carreras con coches deportivos que ha dejado boquiabierto a más de uno. Los fans -no sólo del género, sino de esta saga en particular- se cuentan de a miles en todo el mundo. Si querés tener un dominio perfecto y un control absoluto sobre estos poderosos monstruos motorizados, prestá atención a los trucos que te damos.

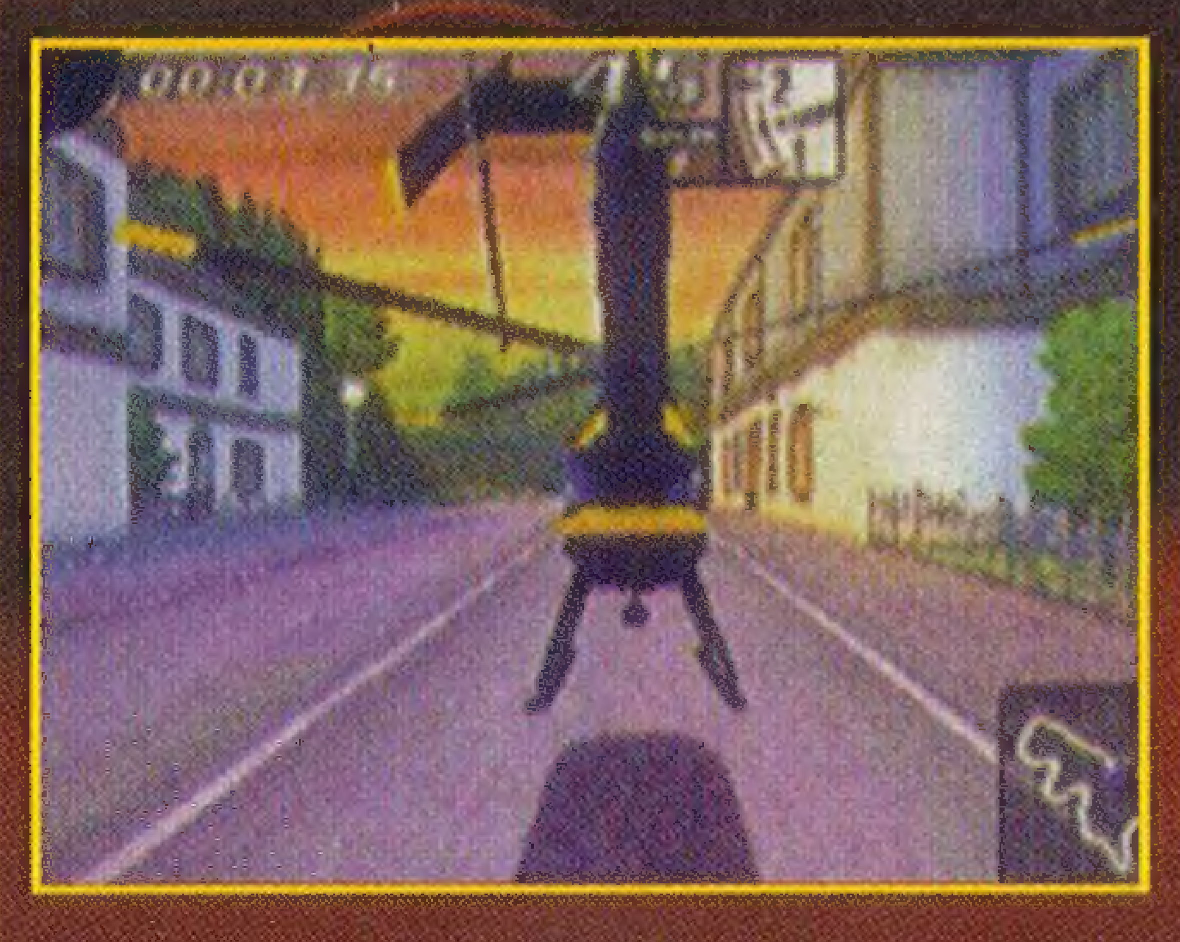
• *Nueva vista y Super Turbo:* Luego de seleccionar un auto, presioná START para comenzar una carrera. Antes de que la pantalla de 'Loading' aparezca, mantené presionado ↑+Δ+X hasta que el 'Loading' desaparezca. Hecho ésto, una nueva vista aparecerá. Asimismo, presionando ↑ mientras acelerás podrás conseguir algo de turbo. Y, si lo mantenés presionado, irás realmente rápido.
• *Autos de la máquina lentos:* Jugá en Tournament o en Special Event Race. Seleccioná un auto y presioná START para cargar una carrera. Antes de que la pantalla de 'Loading' aparezca, mantené presionado ←+□+○ hasta que el 'Loading' desaparezca.
• *Visión borrosa:* Seleccioná un auto y presioná START para comenzar una carrera. Antes de que la pantalla de 'Loading' aparezca, mantené presionado ↑+L2+R1, hasta que el 'Loading' desaparezca.



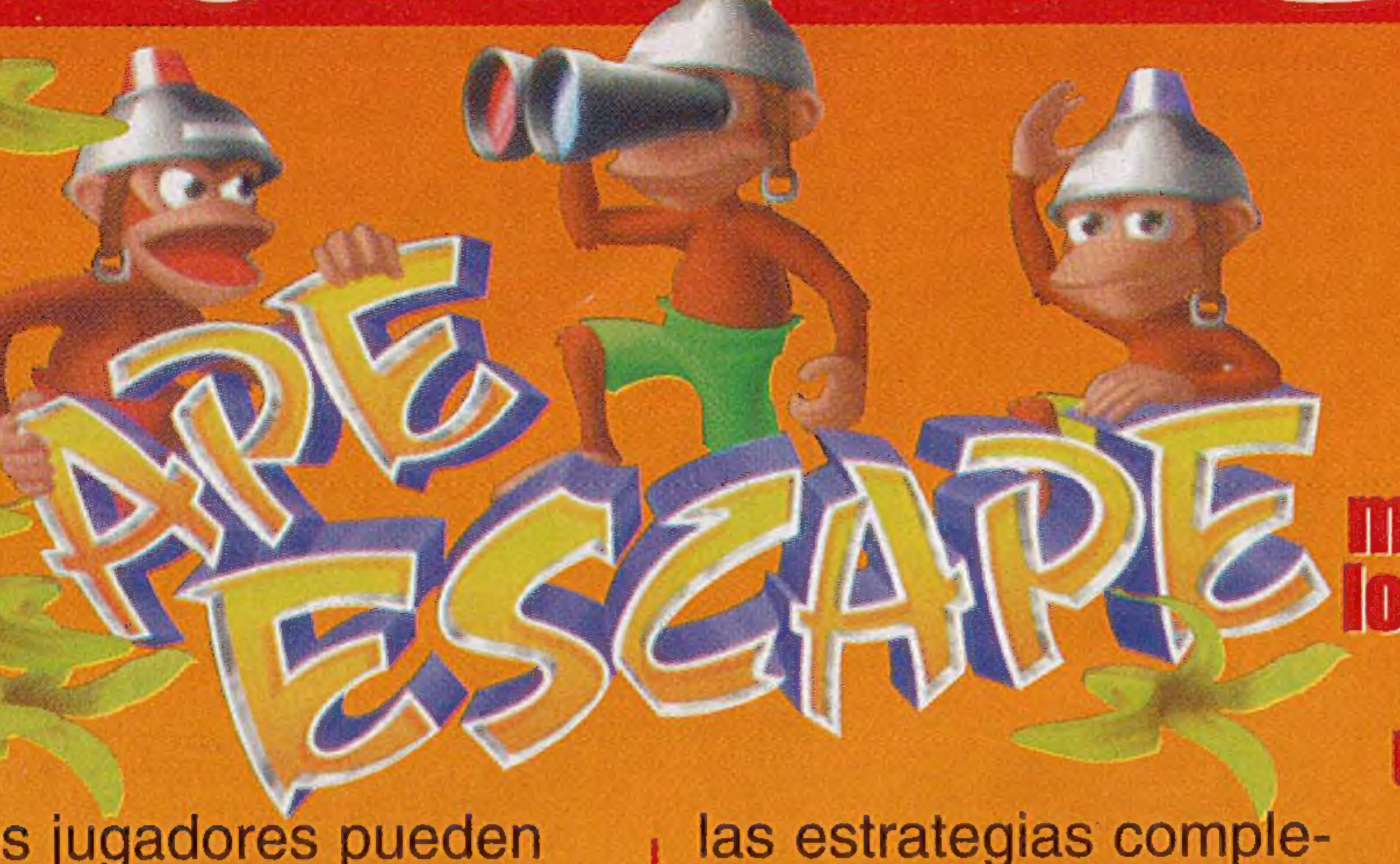


• *Helicóptero de policía:* Entrá a la pantalla de Game Options y seleccioná la opción User Name. Ingresá la palabra WHIRLY como si fuera tu nombre. El helicóptero aparecerá solamente en el modo Test Drive.
• *Phantom:* Entrá a la pantalla de Game Options y seleccioná la opción User Name. Ahora, ingresá la palabra FLASH como si fuera tu nombre de usuario, para acceder al auto Phantom.
• *Titan:* Entrá a la pantalla de Game Options y seleccioná la opción User Name. Una vez allí, ingresá la palabra HOTROD como si fuera tu nombre de usuario. Habrás accedido al auto Titan.





# ESTRATEGIAS GENERALES

**Ape Escape es, por lejos, uno de los mejores exponentes de los arcades de plataformas en 3D del vasto universo Playstation.**

Los jugadores pueden llegar a pasar horas enteras tratando de descifrar los enigmas y de hallar los secretos que Ape Escape esconde en cantidades industriales... y sólo el mejor podrá hallarlos todos.
En esta nota te presentamos la estrategia general para que te familiarices pronto y sin problemas con este muy divertido juego de Sony (en el próximo número de la *Club Playstation* te daremos las estrategias completas y detalladas paso a paso).



*(Nota: para poder jugar al Ape Escape, es imprescindible la utilización de un joystick análogo).*

## ENFRENTANDO A LOS ENEMIGOS

**• Spinning Death**
Estos enemigos son muy comunes, pero bastante problemáticos cuando te los encontrás por primera vez.



Despertalos y corré en línea recta hacia atrás. Si hacés alguna otra cosa, saldrás lastimado. Atacalos cuando estén mareados.

**• Arboles gigantes**
Encontrarás dos de estos árboles en el nivel 2.1; para conseguir al mono que está dentro, usá tu cetro para golpear las dos ramas y



quitarlas del medio. Esto te permitirá darle algunos golpes al tronco.

**• Tanque**
Cuando te encuentres en un enfrentamiento entre tu tanque y uno manejado por un mono,



simplemente dispará. Recibirás algunos impactos, pero podrás absorber la mayor parte del daño. Usá el cañon.

**• Payaso asesino**
Encontrarás a este muchacho en la carpa del circo del nivel 9.1; para derrotarlo, acercate y hacé girar tu cetro. Esto te permitirá golpearlo y, al mismo tiem-

po, evitar que los globos asesinos te golpeen a vos. Se convertirán en galletitas.

• **El auto**

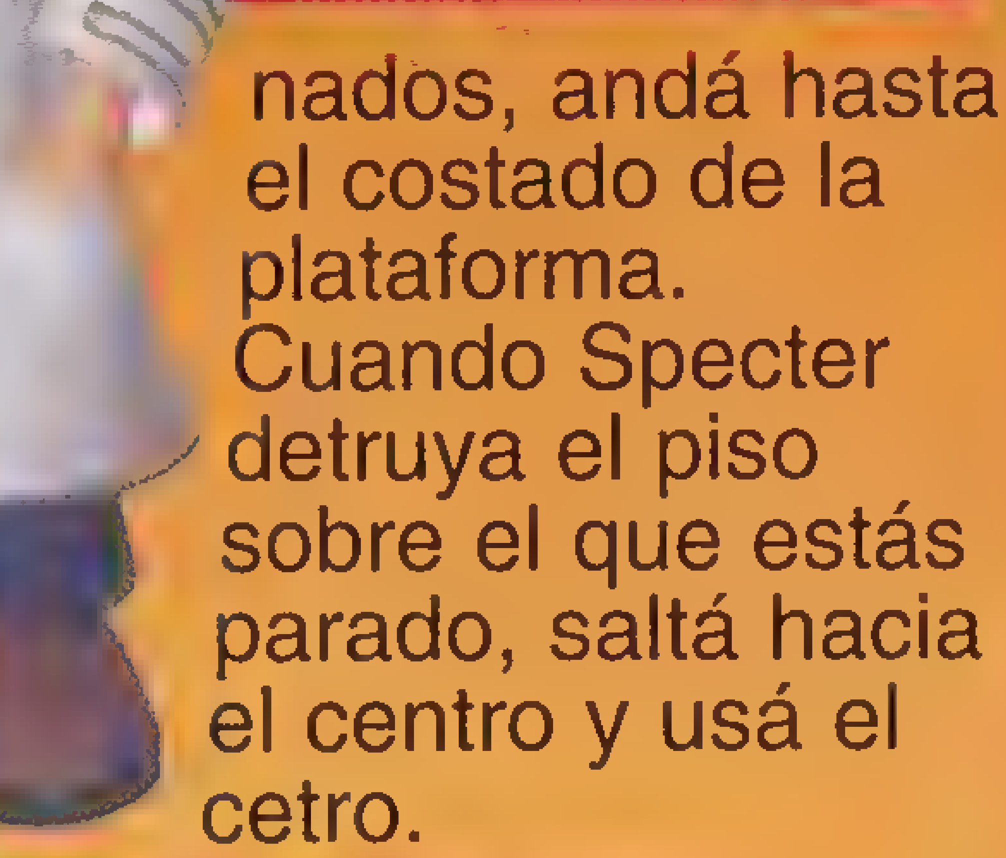
La batalla final con Jake tendrá lugar en el área de carreras del nivel 9.1; parate sobre el switch en la



parte superior de la pantalla. Esquivá el auto cuando trate de colisionar con vos y golpeá el unto verde en su parte trasera. Deberás moverte rápido.

• **Specter's Mech**

Para destruir sus brazos, sólo se requieren tres impactos para cada uno. Cuando estén elimi-



nados, andá hasta el costado de la plataforma. Cuando Specter detruya el piso sobre el que estás parado, saltá hacia el centro y usá el cetro.

• **Batalla final con Specter**

Specter aparecerá alrededor tuyo en difer-



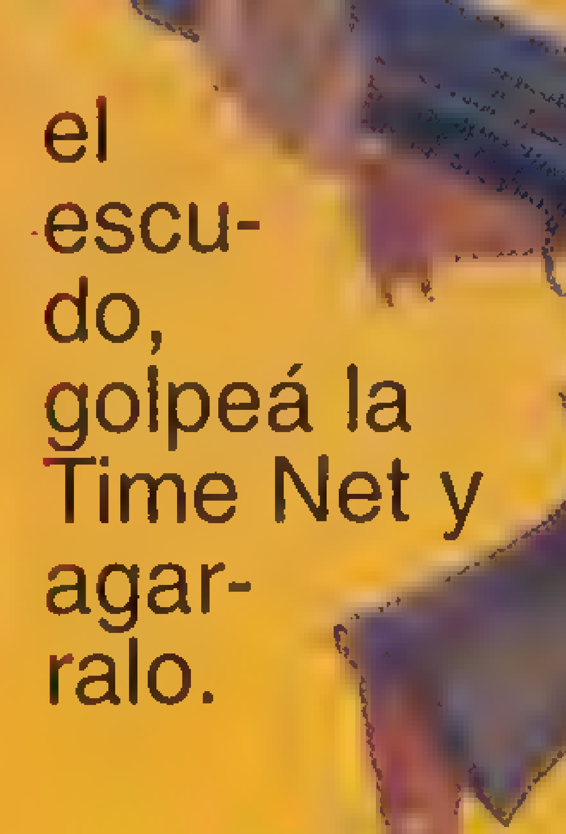
entes ubicaciones. Ponete bien de frente a él cuando aparezca, saltá por encima de su disparo y tirale con la hondera. Te tomará unos 4 o 5 tiros.

• **Forma final de Specter**

Esta última forma de Specter posee un escudo. Usá el Magic Punch mientras esquivás los cohetes. Una vez que el escudo haya desaparecido, golpealo. Luego de

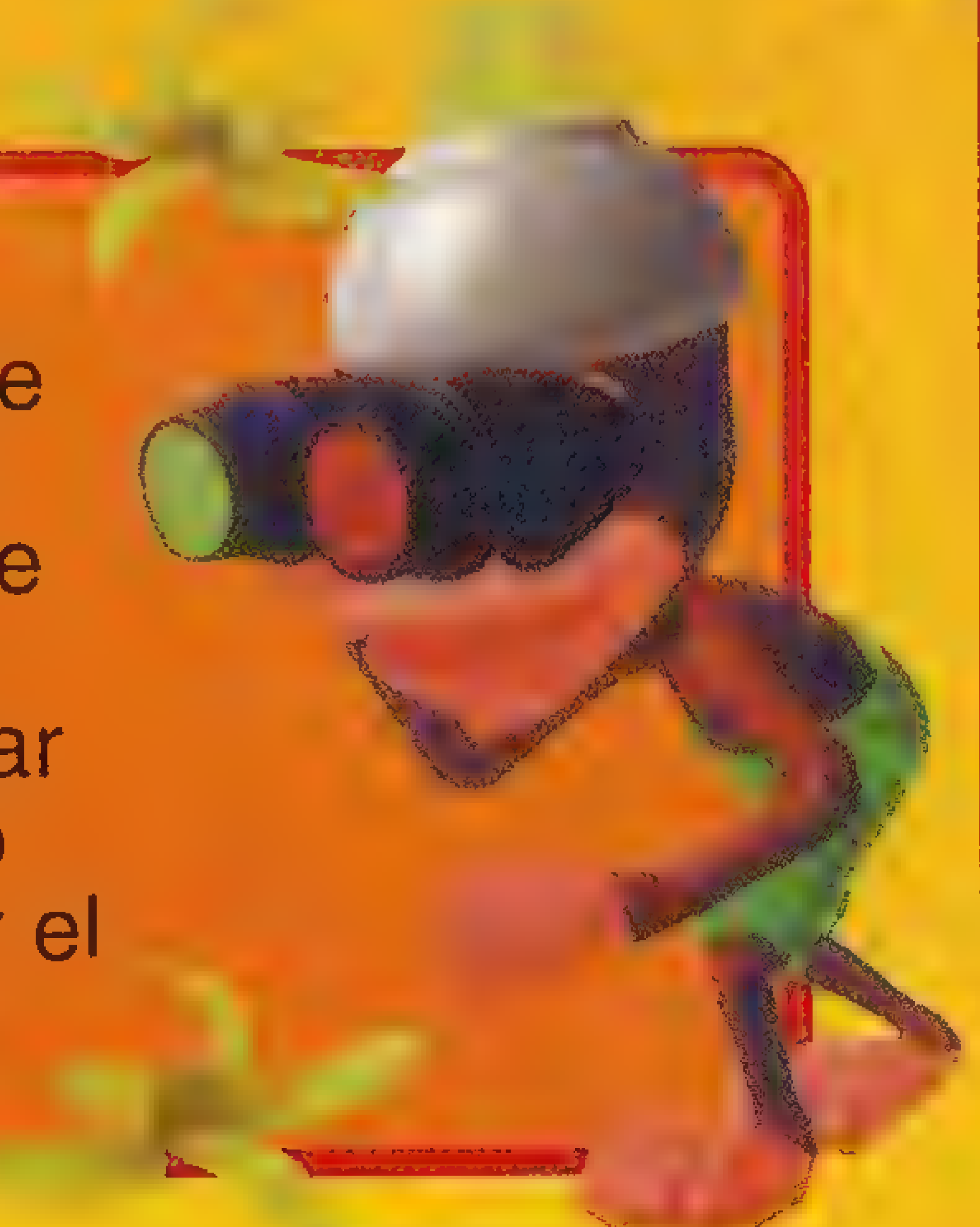


que hayas destruído definitivamente el escudo, golpeá la Time Net y agarralo.



## COMPLETANDO EL JUEGO

Por cada mono y cada moneda que ganes, sabrás que estás por el buen camino para completar el 100% del juego. Luego de haber conseguido todos los monos de un nivel, podrás volver a entrar en él y jugar un Time Trial. Dependiendo del tiempo que uses para completar ese nivel por segunda vez, recibirás un trofeo. Cuanto mejor sea ese trofeo, más cerca estarás de completar el juego. Ahorrá tiempo recogiendo los triángulos.





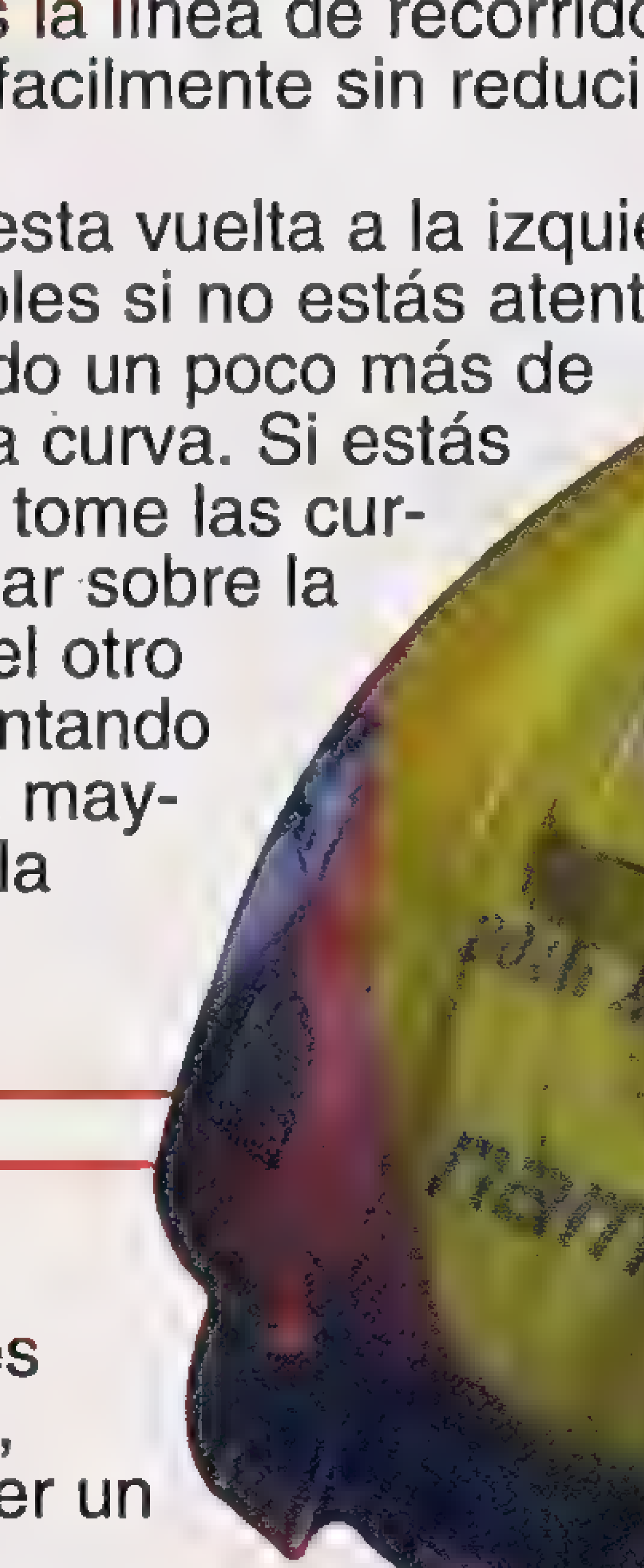

# ¡¡Todos los circuitos completos!!

Este fabuloso juego de Namco resultó ser uno de los principales competidores serios del Gran Turismo. Debido a las diferencias en sus modos de juego, ambos han conseguido el #1 en categorías distintas. El Ridge Racer 4 es un deleite para los sentidos, y aquí te presentamos absolutamente todos los circuitos para que las curvas y las rectas no tengan ningún secreto para vos.




## HELTER SKELTER

1 • Esta amplia curva puede ser tomada a alta velocidad con cualquier vehículo.
2 • Deberás bajar la velocidad para ésta. Con un auto S3G, deberás hacer un rebaje a 4a.
3 • Esta curva parece muy cerrada, pero si te ubicás en la línea de recorrido apropiada, no deberás reducir la velocidad, ni siquiera usando un auto DRT S3.
4/5 • Si venís muy embalado de la curva 3, es mejor que levantes el pie del acelerador para poder tomar esta curva. Preparate para doblar a la derecha inmediatamente después de la curva 4, o perderás la línea de recorrido.
6 • Esta curva puede ser tomada facilmente sin reducir la velocidad.
7/8 • Hay un salto justo antes de esta vuelta a la izquierda que arruinará la forma en que dobles si no estás atento. Podés compensar el salto doblando un poco más de lo usual sobre el lado interno de la curva. Si estás usando un auto maniobrable, que tome las curvas con facilidad, comenzá a doblar sobre la cresta del salto. Cuando caigas del otro lado, el auto ya debería estar apuntando hacia la salida de la curva. Con la mayoría de los autos se puede tomar la curva 7 a máxima velocidad, pero deberás reducirla en la curva 8.




## WONDERHILL

1 • Para los autos S1, esta curva es fácil. Pero para los S3 en adelante, deberás reducir la velocidad o hacer un rebaje.
2 • La línea de recorrido para esta curva es

muy amplia. Si te ubicás sobre ella temprano, podrás tomarla con un auto S3 o S4 a máxima velocidad. Si estás usando un auto muy rápido, tené cuidado en la salida de la curva, porque hay un salto inmediatamente después.

**3/4** • Incluso si venís de la curva 2 a máxima velocidad, podés tomar estas dos sin sacar el pie del acelerador.

**5** • Esta es la curva más cerrada del circuito. Tomala lentamente y bajá la velocidad temprano.

**6** • Mientras acelerás luego de la curva 5, tené cuidado con la línea de recorrido. A pesar de que esta es una curva gentil, te podés encontrar pegándole al costado de la pista si doblaste demasiado tarde.



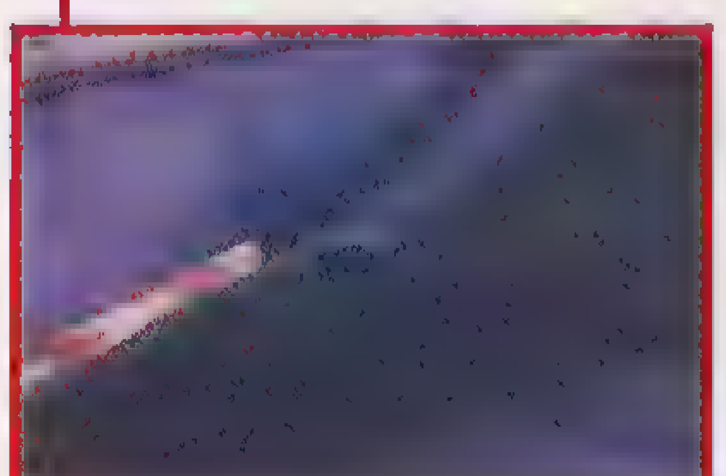
**7/8** • Estas curvas son un verdadero problema para los autos S3D o más veloces. Podés hacer un 'viraje doble', doblando primero a la izquierda e interrumpiéndolo luego con otro viraje a la derecha en el medio de las dos curvas.

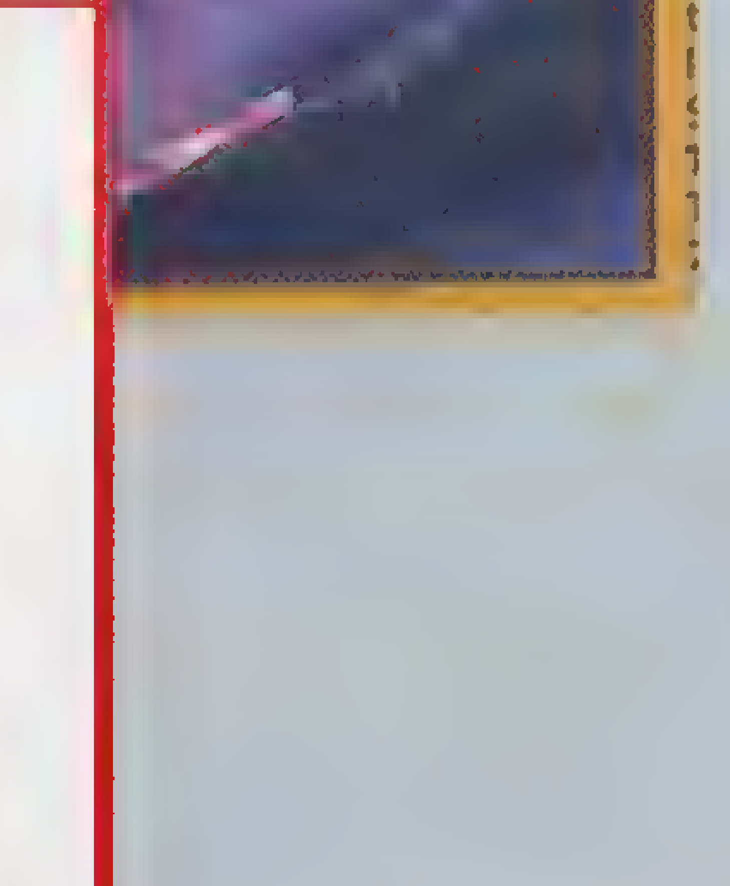
**9** • Al comienzo de esta vuelta en espiral, hay una colina que puede convertirse en un gran salto si estás usando un auto muy veloz. Tomala como la curva 7 de Helter Skelter. También hay un punto al final de la vuelta, donde la curva se cierra subitamente. Deberás rebajar los cambios o maniobrar en medio de ella.

**10/11** • Tomá estas dos chicanas usando una línea de recorrido muy angosta. Si lo hacés de manera muy abierta, te podés pegar una flor de piña en la siguiente curva.

## OUT OF BLUE

**1** • Una curva fácil. Podés tomarla siempre a máxima velocidad.





**2** • Los autos S2 o más rápidos deben bajar la velocidad aquí.

**3/4** • Tené cuidado al tomar la línea de recorrido. Si lo hacés bien, no necesitarás bajar la velocidad.

**5** • Una curva realmente cerrada, pero podés atravesarla bastante rápido si te ubicás bien sobre la línea de recorrido. Comenzá por doblar aquí más pronto de lo normal.

**6/7** • Podés tomar éstas a máxima velocidad. Cuidá tu línea de recorrido y no te abras mucho en la curva 7.

**8** • La mayoría de los autos pueden tomar esta curva a alta velocidad. Podés levantar un poco el pie del acelerador con los S3 y S4.

**9/10** • Esta es la misma sección que las vueltas 7 y 8 en Helter Skelter.








## PHANTOMILE

**1** • Los autos S3G deberás rebajar un cambio. Para los S3D, un leve viraje será suficiente.

**2/3** • Ambas pueden ser tomadas a gran velocidad por la mayoría de los autos. La curva 3 es particularmente difícil si no bajás la velocidad con un auto rápido, pero aún así es posible.

**4** • Esta es muy abrupta y probablemente entres a ella a máxima velocidad. Para los S3G, rebajá a 3a. Para los S3D, deberás doblar antes.

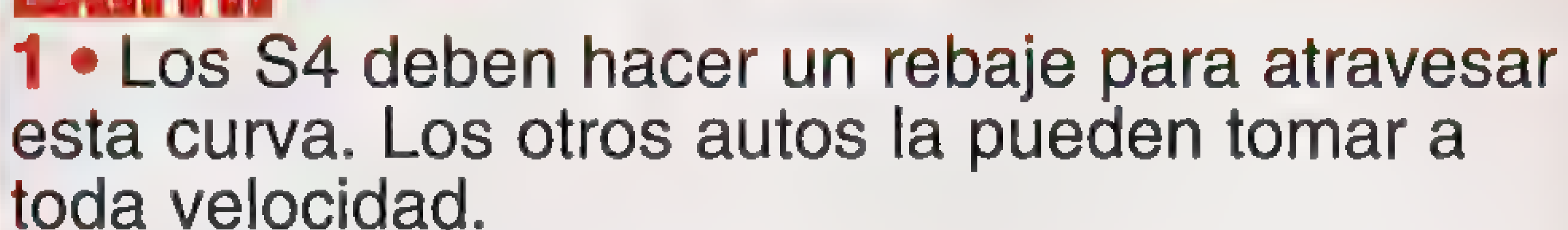
**5** • Parecerá que podés tomar esta curva sin bajar la velocidad, pero no. Para los S3G, rebajá a 4a. Para los S3D, hacé un viraje sostenido.

# Estrategias






## EDGE OF THE EARTH



**1** • Los S4 deben hacer un rebaje para atravesar esta curva. Los otros autos la pueden tomar a toda velocidad.
**2** • Esta curva es como la curva 2 de Helter Skelter, pero más larga.
**3** • Todos los autos, excepto los S4, pueden entrer en ésta a toda velocidad.
**4** • Esta curva -y las chicanas que le siguen- son peligrosas a alta velocidad. Una salida cuidadosa de la curva te permitirá dejar atrás las chicanas sin necesidad de doblar de nuevo.
**5/6** • Una curva bastante cerrada. Doblá temprano para no complicarte en la curva 6. Esta combinación es como las curvas 5 y 6 en Wonderhill, pero menos drásticas.
**7/8** • Todos los autos, excepto los S4, pueden entrer en ésta a toda velocidad.

## BRIGHTEST NITE

**1** • Esta curva es igual a la curva 1 en Edge of the Earth.
**2** • Todos los autos, a excepción de los S4, pueden tomar ésta sin frenarse.
**3** • Justo antes de esta curva hay un salto. Para los autos rápidos, preparate a rebajar a 4a. o a doblar antes.
**4** • Esta curva es un poco meas suave que la anterior. Podés rebajar a 5a. o doblar antes.
**5** • Comenzá a doblar apenas aterrices luego del salto anterior. Para los S3G, rebajá a 3a.
**6/7** • Son iguales a las 7 y 8 de Edge of the Earth.




## HEAVEN & HELL

**1/6** • Estas seis curvas son iguales a las seis primeras de Wonderhill.
**7** • Esta es similar a la curva 1, pero un poco más larga. Los S3G deberán rebajar a 4a.
**8** • Los S3G deberán comenzar a doblar justo después de la bandera con la flecha roja, que está a la derecha. Rebajá a 4a. y doblá duro. Los S3D deberán doblar antes y tener cuidado de no doblar de más, porque darán contra la pared interna.
**9** • No irás muy rápido luego de la curva anterior. Pero, aún así, deberás reducir la velocidad. Los S3G deberán rebajar a 3a.
**10** • Esta es una curva muy complicada para los autos DRT S3. Parece bastante generosa pero, al final, se estrecha de repente. Hacé un rebaje o doblá levemente justo después de la bandera con la flecha azul, que está a la izquierda.

## SHOOTING HOOPS

**1/3** • Estas son curvas fáciles, no importa qué auto uses. Para los autos S4 veloces, comenzá a doblar antes para encontrar la línea de recorrido apropiada.
**4** • Esta curva es más aguda de lo que parece. Es muy fácil tomarla demasiado abierta. Comenzá de manera abierta, pero doblá antes para tomarla correctamente.


GAUNTLET
LEGENDS
Valkyria


CLUB PLAYSTATION
Gamemate del mes



# Nota especial

## Una exclusiva charla con el padre del GT, Kazunori Yamauchi.

# Gran Turismo 2

***El Gran Turismo original fue un masivo éxito en todo el mundo. Practicamente el juego de autos definitivo para los fans de las carreras, redefinió el género en la Playstation en cuanto a los gráficos y a la forma de juego, y su secuela no sólo es inevitable, sino también muy esperada.***

Los miembros del equipo original se mantienen aún, pero asistidos ahora por un grupo de 30 diseñadores, que han permitido que practicamente todos los aspectos del Gran Turismo hayan sido mejorados para el Gran Turismo 2. "Gran Turismo utiliza un 75% de la performance máxima de la Playstation, lo que significa que aún hay un 25% extra", explica el productor en jefe, Kazunori Yamauchi. "Lo que estoy tratando de conseguir con el Gran Turismo 2, es usar ese 25% para llevar todos los aspectos del original a un nivel de calidad más alto".

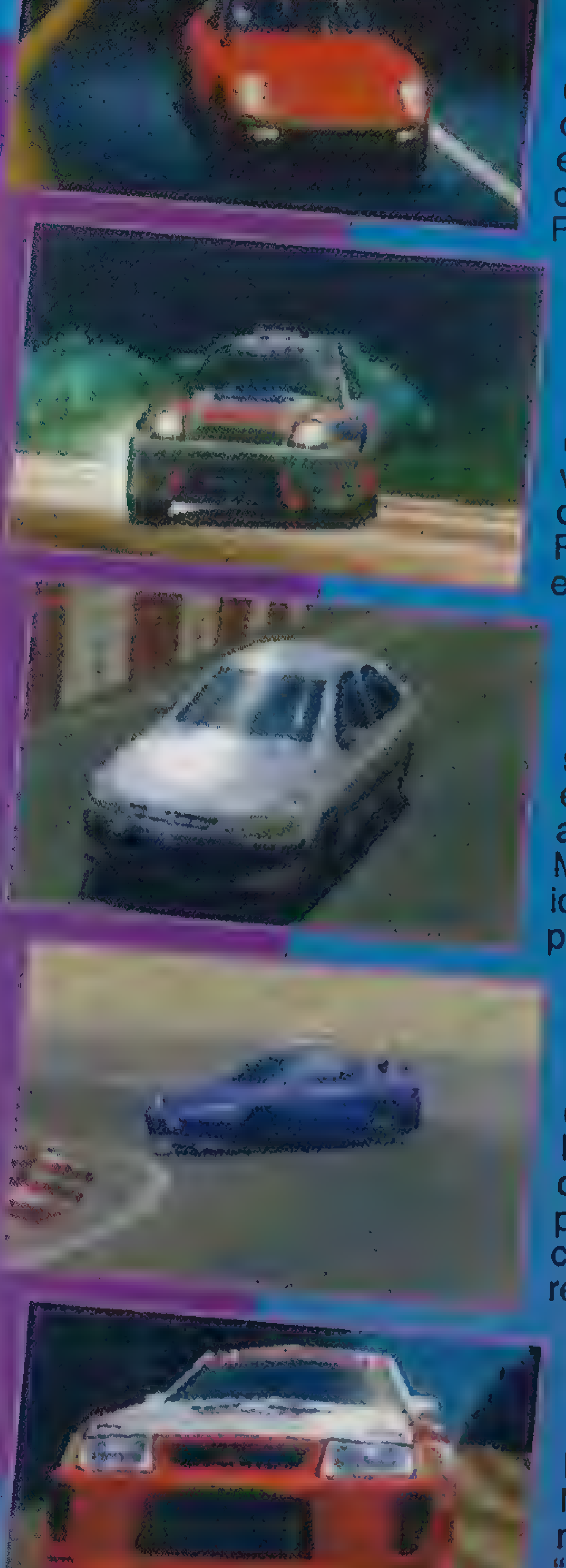
Aquí es donde aparecen las mejoras, de las cuales la más llamativa es que GT2 presenta variadas y diferentes categorías de autos deportivos (Motorsport, GT, Rally y Sportcars Racing, entre otras). Otra emocionante revelación es que el producto final presentará 400 automóviles diferentes. "Apuntamos a que los autos se vean aún más reales", confiesa Yamauchi. "de modo que la calidad visual va a ser mejorada. Pero es muy poco probable que tenga el mismo impacto que tuvo GT, dado que éste fue muy diferente a los otros juegos de carreras de su momento. Pero apuntamos a usar los gráficos de una manera tal que los fans de los autos queden más que satisfechos al ver las mejoras menores. El nivel general de los detalles tiene que agradarles".

Sin dudas que lo hará, como también lo hará la selección. A pesar de no poder revelar ninguno de los muchos vehículos que serán parte del juego (aún restan negociaciones de licencias y derechos con los fabricantes), la línea es mucho más comprensible que la de su predecesor. Pero, GT2 no sólo ofrece un menú de autos mucho más internacional, sino que cada auto ha sido tomado con individualidad, teniendo mucho conocimiento de cada uno de ellos. Es seguro que existen autos que, de manera obvia, formarán parte del juego, pero existen muchos otros que serán una gran sorpresa, incluyendo ediciones especiales y limitadas de autos que deleitarán hasta a aquellos que se vanaglorian de poseer un exquisito paladar en cuanto a coches.

También hay una gran selección de circuitos. Muchos todavía no han sido terminados, pero está confirmado que habrá el doble de pistas que en el original, así como también circuitos mezclados y niveles checkpoint. Al igual que los autos, las pistas poseen ahora un sabor mucho más internacional, así que no te sorprenda si de golpe te hallás corriendo un rally en Tahití, tomando una curva de 90° en el circuito callejero de Seattle, acelerando por entre las antiguas y estrechas calles romanas y, por supuesto, balanceando tu auto por entre los médanos de la Costa Azul.

Naturalmente, todo ésto se verá beneficiado por el trabajo de los

polígonos. "Seguramente habrás notado que, en algunos juegos como el R4, los fondos son tan lindos como los mismos autos, así que también me gustaría mejorar la estética de nuestras pistas", dice Yamauchi. "De todas maneras, GT2 utiliza casi la mitad de la capacidad de la Playstation en los modelos físicos, así que el resto de los aspectos del juego deberán aprovechar el 50% restante". Entonces, ¿el esfumado Gouraud queda fuera de la cuestión? "Usamos el esfumado Gouraud en Motor Toon GP, así que estamos tecnicamente capacitados para hacerlo. Pero, dado que la mitad del poder de la CPU está usada en los modelos físicos, usar el esfumado Gouraud en el juego completo excedería la capacidad de la memoria caché", explica. "Si la información excede la capacidad de la memoria, la capacidad de la CPU desciende dramáticamente. Es por éso que no lo usamos en el primer juego. Pero para GT2 estamos tratando de implementar algún que otro esfumado Gouraud. Estamos pensando la manera más efectiva de usarlo".



Por supuesto, las mejoras no se restringen solamente a un número más alto de autos, circuitos y gráficos más lindos. "La tercera mejora importante en GT2 son los modelos físcos de los autos", agrega Yamuchi. "La física en GT era muy cercana a la de los coches de la vida real pero, de todas maneras, carecían de la mecánica de los autos actuales. Así que, en GT2, quiero hacerlo de la manera más completa posible. Los modelos se comportarán de manera más auténtica, y eso significa que los autos se moverán como los autos de verdad". Esto, logicamente, es muy ambicioso. Pero, dadas las asombrosas dinámicas del juego original, no es imposible.

Para un entusiasta, la tentación de experimentar con los parámetros de la física es enorme. Entonces, la presencia de un 'desubicado' Mitsubishi FTO 4WD (4x4) en el GT se explica bastante bien. "Es cierto", cuenta Yamauchi. "Hay un FTO 4WD en el GT, pero lo hice por dos motivos. Mientras desarrollaba el GT, escuché rumores de que Mitsubishi estaba tratando de hacer un FTO 4x4, pero dejó la idea de lado porque un auto deportivo 4x4 turbo iba a terminar siendo demasiado caro. La otra razón fue hacer un experimento para tratar de encontrar el coche deportivo ideal en el juego. Así que no nos restringimos a agregar sólo una tracción doble; también cambiamos la altura del motor. Modificamos el auto para hacer lo que, en nuestra opinion, era el auto deportivo ideal". Yamauchi hace énfasis en que no hubo ningún truco de programación para conseguir ésto. Fue cuestión de tocar la suspensión, mover el tanque de nafta y el motor a una mejor posición y tener la base ideal de los ejes. "Como resultado de hallar la posición ideal para estas cosas, descubrí que muchos de los autos de la vida real están muy mal balanceados", comenta confidencialmente. "De todos los autos, el meas cercano a la perfección es la Ferrari 355. Comparado con el Honda NSX, la suspensión es muy suave y es tan cómodo de conducir, como realmente veloz en los circuitos". Yamauchi puede hacer esta aseveración con mucho conocimiento de causa, ya que ha conducido la gran mayoría de los autos reales que aparecen en GT. De modo que uno presta atención cuando explica por qué le gustan los autos compactos y veloces y por qué el Lotus Elise y el todavía no comercializado Honda S2000 (para el cual ya ha hecho una reserva)son sus dos autos favoritos. Puede ser que haya chocado su Subaru Impeza mientras desarrollaba el GT, pero su actual Mitsubishi Lancer Evolution 5 no ha sufrido hasta ahora ningún daño.

"El sonido es uno de los puntos que no me satisfacen del GT. Por ejemplo, hemos tratado de hacer que los gráficos y otros aspectos fueran lo más sofisticados posible, pero no tuvimos tiempo suficiente para trabajar en un sonido igualmente sofisticado. Así que, incluso si el GT tuvo un buen sonido, el GT2 será mejor", asegura. "Los autos reales suenan mejor, por lo que no estoy satisfecho. Ya sea dentro o fuera de él, el auto suena mucho mejor".

Si te parece que Yamauchi está siendo muy duro con el sonido del GT, esperá a oirlo hablar de los conductores. "La IA (inteligencia artificial) es uno de los puntos más bajos del GT en comparación con otros aspectos del mismo GT, así que en el GT2 va a estar muy mejorada. Los oponentes conducirán como si fueran seres humanos reales". Aunque Yamauchi asegure que la IA del GT es pobre, aún así continúa siendo muy superior a la de los otros juegos de carreras, en donde uno se limita a pasar a los rivales, o ser pasado por ellos.

GT2, al decir de su propio creador, puede no causar el mismo impacto que su predecesor, pero será sin duda alguna uno de los juegos -sino es *el* juego- más esperado para el universo Playstation.



# Ranking/Concurso

## RANKING

En esta sección podés dar a conocer tu opinión sobre tus juegos favoritos, mediante los ránkings. ¡Mandanos tu voto y armá tu ranking mes a mes!

### Plataformas

1- Oddworld: Abe's Exoddus
2- Tarzán
3- Hearth of Darkness
4- Oddworld: Abe's Oddyseey
5- Skull Monkeys

MUNCH'S
ODDYSEEY



### Lucha

1- Mortal Kombat Trilogy
2- Mortal Kombat 3
3- Bloody Roar 2
4- X-Men vs. Street Fighter
5- Tekken 3



### Carreras

1- Gran Turismo
2- TOCA 2
3- Need for Speed 4
4- Ridge Racer 4
5- Colin McRae Rally



### ¡Te proponemos un nuevo ranking!

¿Cuál es el mejor personaje que alguna vez haya protagonizado un juego de Playstation? Puede ser Lara, o Abe, o Crash... O el que a vos te haya gustado más. Mandanos tu voto por correo y armá vos mismo este ranking número tras número.

## ¡¡FELICITACIONES A LOS GANADORES DEL CONCURSO DE LA CLUB PLAYSTATION!!

**1º PREMIO- VOLANTE C/PEDALERA: MARIANO JOSE CHIMENTO, 6 años, Ituzaingó (Pcia. de Bs. As.)**
**2º PREMIO- 5 CDS DE PLAYSTATION: CARLOS PERRONE, 15 años, Capital Federal.**
**3º PREMIO- 3 CDS DE PLAYSTATION: DANIEL MARCELO VOLPIN, 21 años, Capital Federal.**

LOS TRES GANADORES PODRAN RETIRAR SU PREMIOS POR: AV. RIVADAVIA 2431, ENTRADA 1, PISO 1º, OF. 3

¡Y estate atento porque los concursos siguen!

Aclaración: Todas las cartas que llegaron fuera de término, participan automáticamente del concurso subsiguiente.

## ¡GANATE UN VOLANTE CON PEDALERA!

Mandanos tu carta a *'Concurso Playstation', Mayday Comics, Av Rivadavia 2431, Entrada 1, Piso 1, Of.3 CP 1034, Capital Federal.*
Los ganadores saldrán de un sorteo, por lo que todos los participantes tendrán las mismas chances de ganar.

**Primer Premio: Un volante con pedalera**
Segundo Premio: 5 CDs de Playstation.
Tercer Premio: 3 CDs de Playstation.

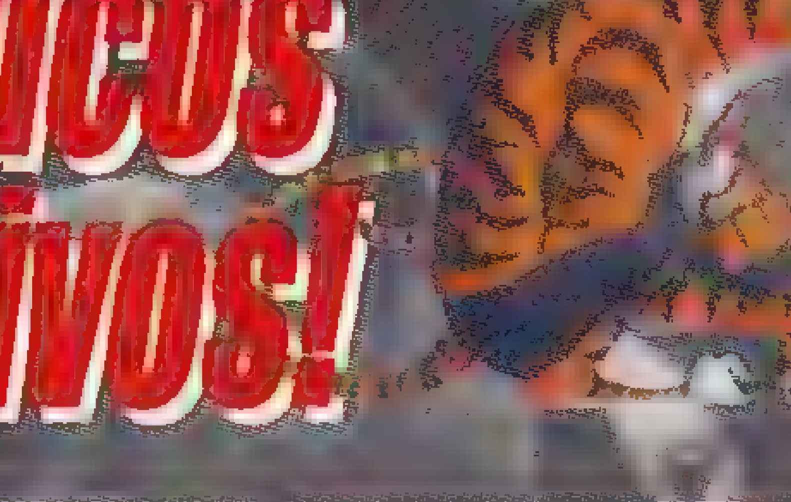
Nombre y Apellido: ______________________ Edad: ______
Dirección: ______________________
Teléfono: ______________________ Código Postal: ______
¿Qué sección de la revista te gusta más? ______________________
¿Qué juegos son tus favoritos? ______________________

- [ ] - Arcades Lucha
- [ ] - Arcades Plataformas.
- [ ] - Arcades Primera / Tercera Persona.
- [ ] - Aventuras Gráficas.
- [ ] - Deportivos / Automovilísticos.
- [ ] - Estratégicos.
- [ ] - Simuladores de Vuelo/Espaciales.
- [ ] - RPGs.

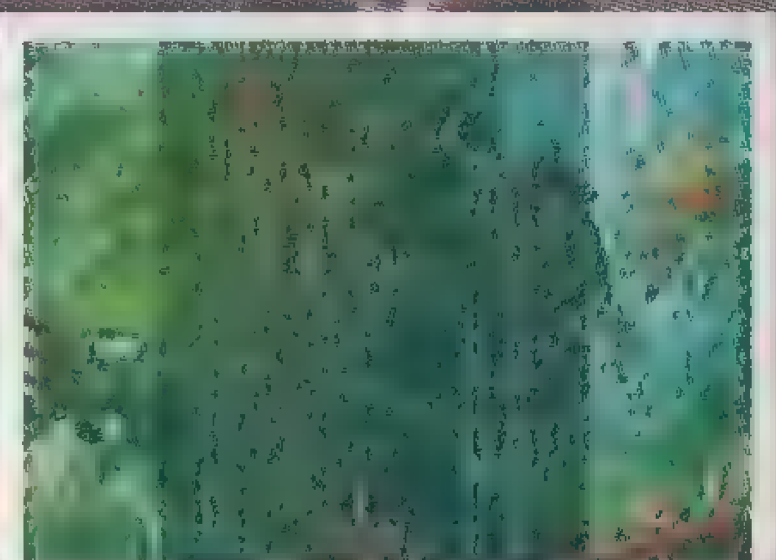
**CLUB PLAYSTATION #7** es una publicación de Mayday Comics. A. Rivadavia 2431 Entrada 1, Piso 1º, Of. 3 (1034). Tel: 15-4940-9026. Director: Marcelo Ciccone. Distribuyen en Capital: Rubbo, Muñiz 1668. En Interior: SADYE, Belgrano 355. Impreso en Quebecor Antárticai, Maipú 939, piso 1º. ISSN 1514-1845. AGOSTO 1999.




# ¡Los trucos definitivos!







## a) VERSIÓN AMERICANA

• Para tener acceso a esta serie de trucos, primero debés terminar el primer nivel, Bamboo Temple (nivel de entrenamiento) y, en la pantalla de mapa, ingresá cualquiera de los siguientes códigos para activar los trucos.

**Modo Debug:** Empezá un juego y terminá un nivel. En el mapa presioná L1 + L2 + R1 + R2 + Select.

**Activar los [illegible] de la pantalla de mapas:** Luego de ingresar el truco anterior ("Activar trucos"), presioná rapidamente R2, Δ, R2, [illegible], ◯, ↓, ☐.

**Menú de selección de nivel/Jefes:** Luego de ingresar el truco de la pantalla de mapas, presioná rapidamente R2, Δ, R2, Δ, ◯, ☐, ↓, Δ, ↑, →, ←, ↓, ↑, [illegible]. Si lo hiciste correctamente, tendrás acceso a un menú de [illegible].

**Ver los créditos:** Luego de ingresar el truco de la pantalla de mapas, presioná rapidamente R2, Δ, R2, Δ, ↓, ☐, ◯, Δ, ↑, ↓, [illegible], ↑, R1. Si lo hiciste correctamente, podrás ver los créditos del final del juego.

• Para tener acceso a esta otra serie de trucos del T'ai Fu, debés ingresar los siguientes códigos durante el juego, NO mientras el juego está en pausa.

**Activar trucos:** Presioná rapidamente R2, Δ, R2, Δ, ◯, X, ☐.





Una vez que hayas ingresado el código que te dimos arriba, podrás ingresar cualquiera de los siguientes códigos:

**Crazy Blood:** Presioná rapidamente R2, Δ, R2, →, ←, [illegible]

**Enemigos gigantes:** Presioná rapidamente R2, Δ, R2, ←, →, ↑

**Enemigos enanos:** Presioná rapidamente R2, Δ, R2, ←, →, ↓

**Invencibilidad:** Presioná rapidamente R2, Δ, R2, ←, →, R1.

**Nueve vidas:** Presioná rapidamente R2, Δ, R2, ←, →, X.

## b) VERSIÓN JAPONESA

**Final:** Para acceder al final directamente, primero debés terminar el primer nivel, Bamboo Temple (nivel de entrenamiento) y, en la pantalla de mapa, ingresá el código R2, Δ, R2, Δ, ◯.

**Movimientos:**

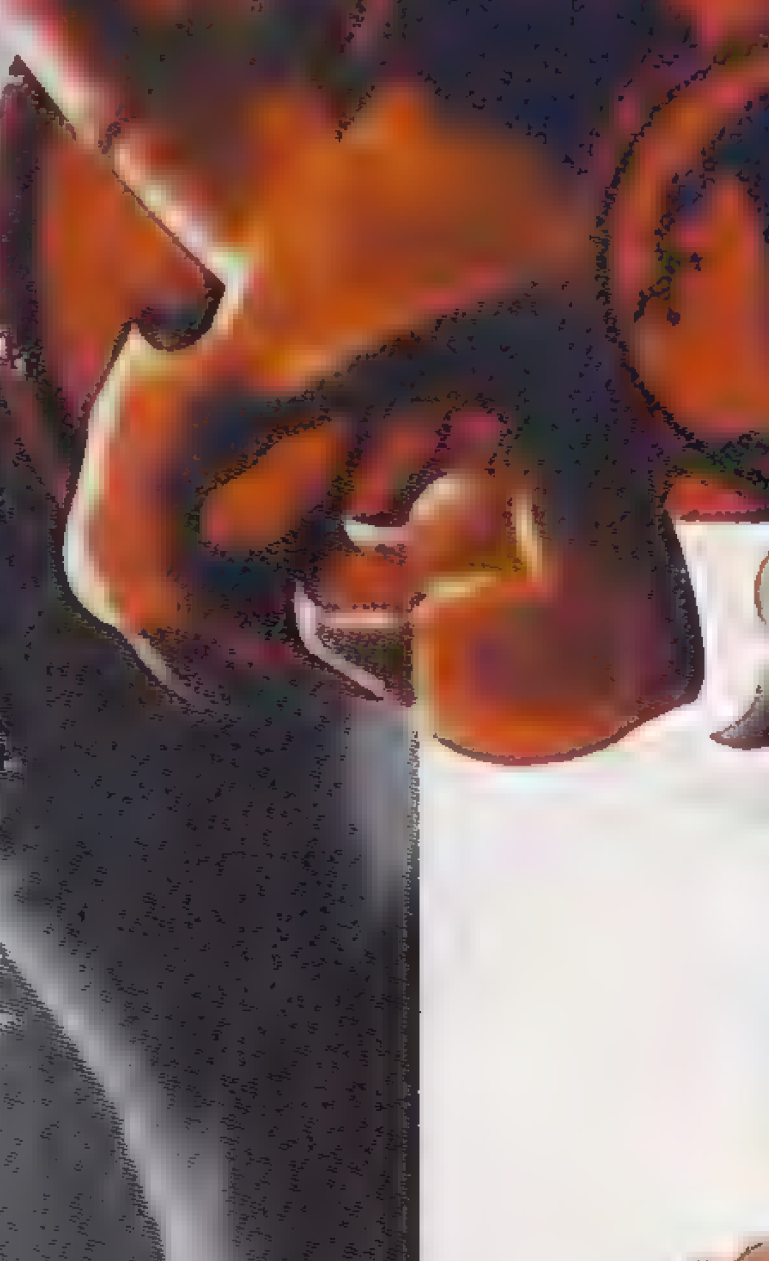
Volar • R2, Δ

Correr • ←, →, X o ☐.

Rayo • R2, Δ, R2, Δ, ←, →, Δ.

Chi (estela de poder) • X, Δ.

Patada helicóptero • X, ☐.





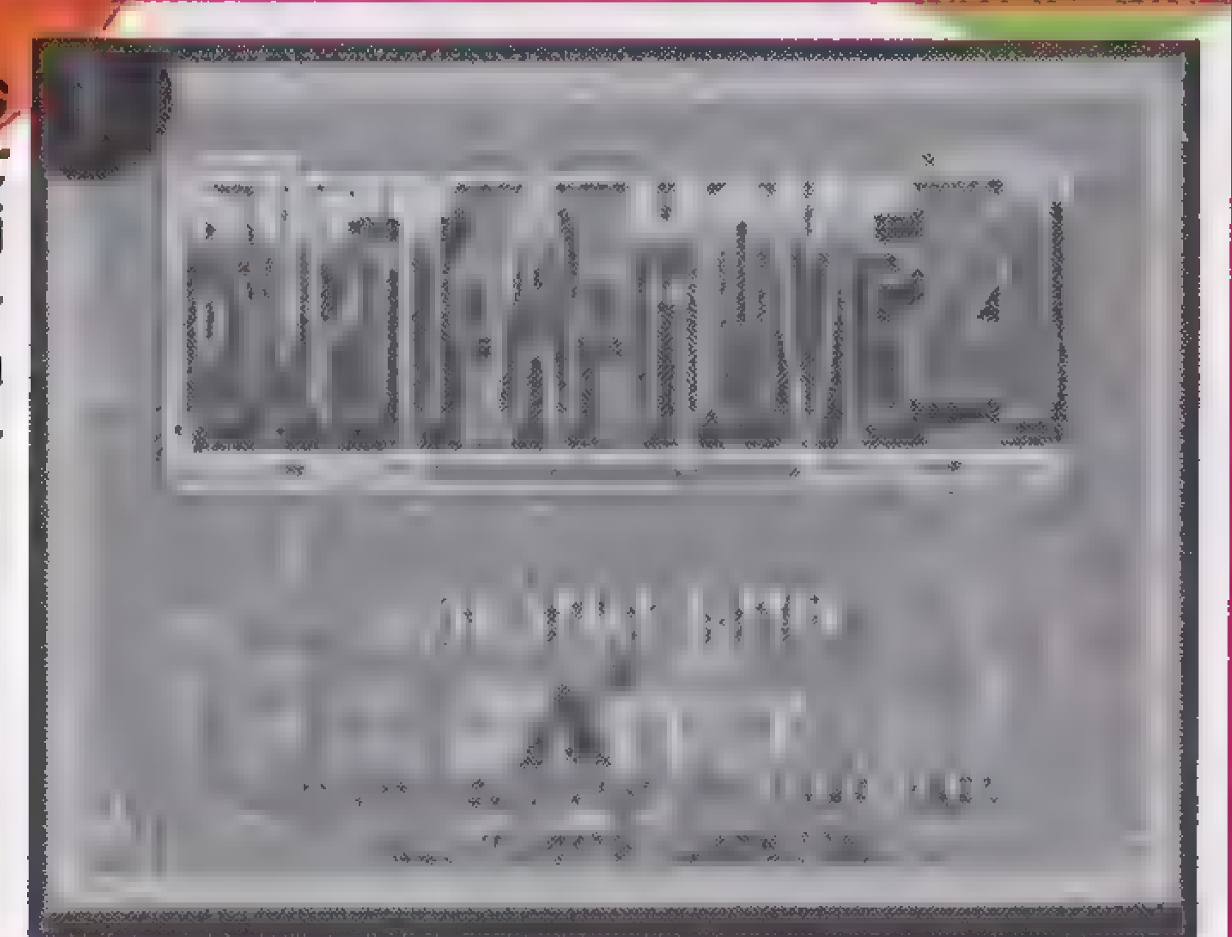
# BUST-A-MOVE 4™

## ¡Los trucos más asombrosos!

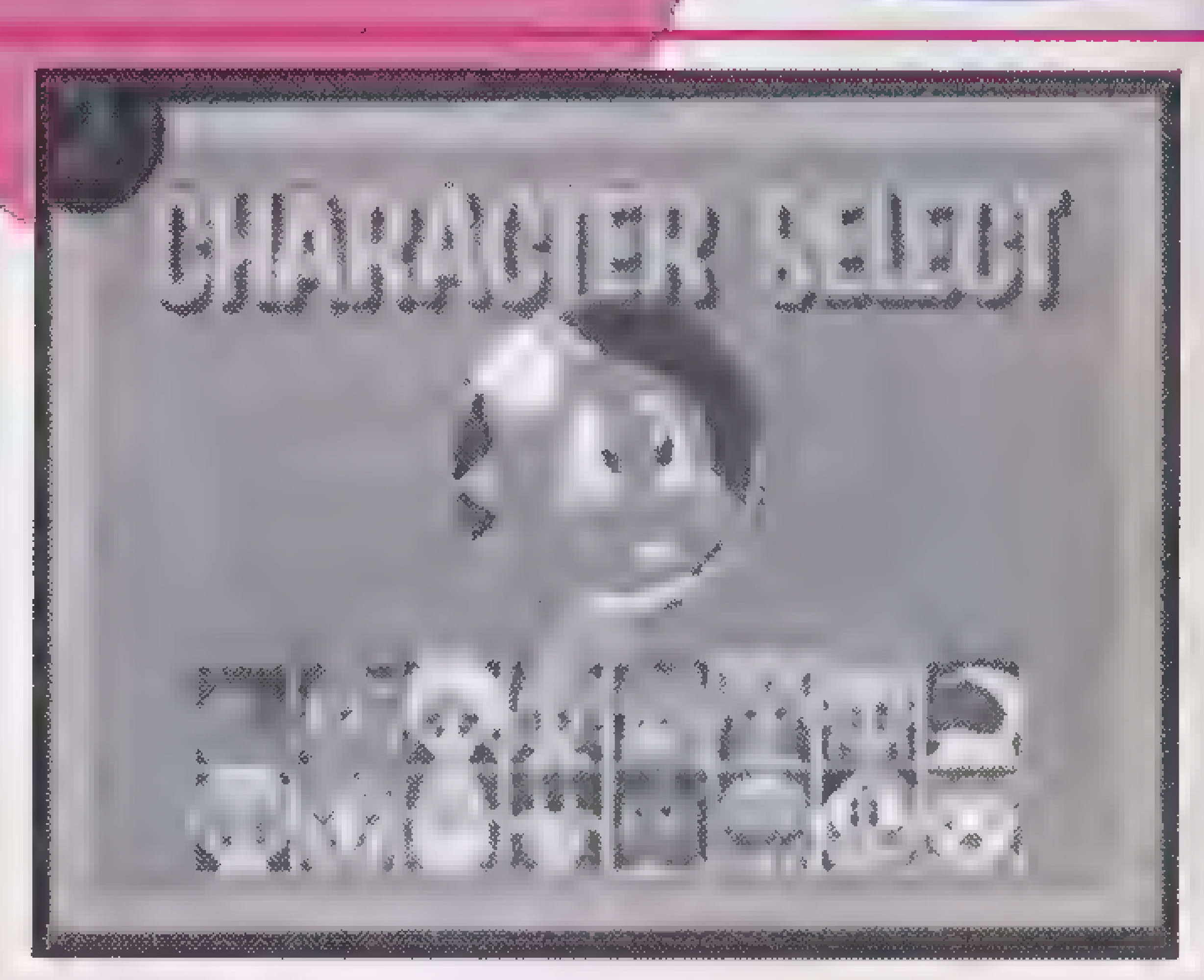
**Si te gustan los juegos de ingenio y habilidad, sin dudas sos un incondicional de la saga del Bust-A-Move. Acá te presentamos una serie de trucos impresionantes, a los que estamos seguros que les sacarás el jugo...**

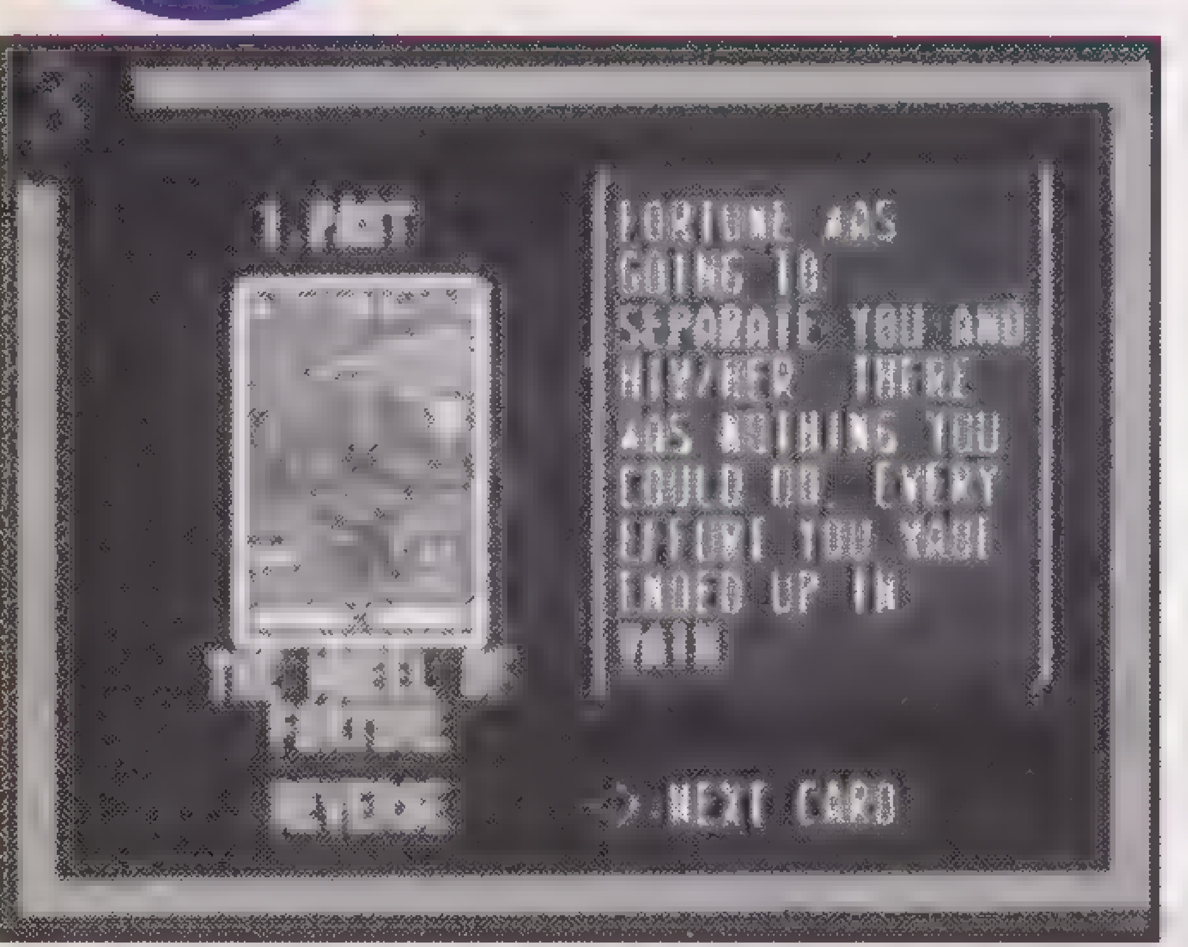
Para poder acceder a los trucos, debés ir a la pantalla de títulos e ingresar los siguientes códigos rapidamente, mientras las palabras "Press Start Button" parpadean.

***• Todos los personajes:*** →, →, Δ, ←, ←. Si lo hiciste correctamente, oirás un sonido confirmándolo.



***• Lectura del tarot:*** ↑, Δ, ↓, Δ, ↑ (ésto se abre en el menú de Options). Deberás oir un sonido confirmando que ingresaste el código correctamente.



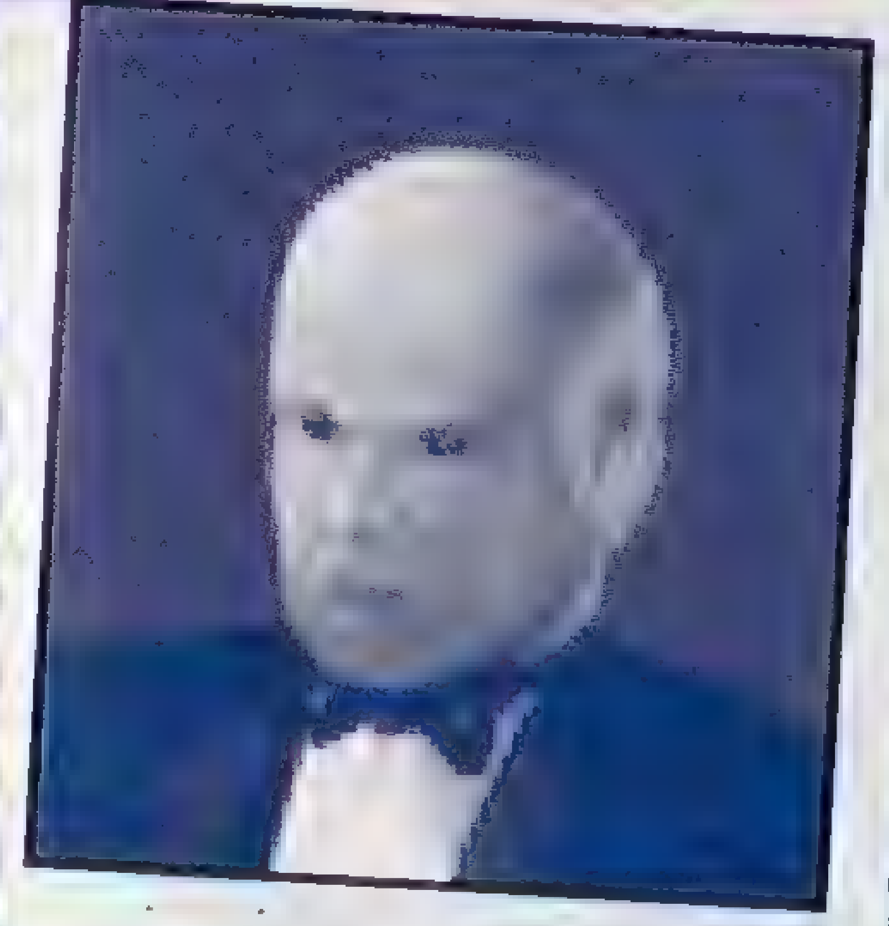




***• Puzzles diferentes:*** Δ, ←, →, ←, Δ (ésto se abre en el modo Puzzle). Si oís un sonido alegre, es porque ingresaste el código de forma correcta.



***• Demostración de habla:*** □, ↑, ←, ↓, →, ↑, □, ↓, ←, ↑, →, ↓, □. Deberás oir un sonido alegre para confirmar que el código fue ingresado correctamente. Tené en cuenta que, para que este truco funcione, primero debés ingresar los trucos de *Todos los personajes* y *Lectura del tarot* explicados más arriba.

# Ficha/Perfil



## JONATHAN PHAGAN

Fundador de Pharcom Industries, Inc.

Sexo: Masculino
Altura: 1,80 mts.
Edad: 65
Peso: 86 kgs.
Lugar de nacimiento: Chicago, Illinois
Ojos: Azul grisáseos
Nacionalidad: Estadounidense
Pelo: Blanco

Fundador y miembro de Pharcom Industries Inc. desde 1992 hasta la fecha. Vicepresidente de Wyn Industries desde 1983 hasta 1992. Director de laboratorios en Wyn Industries desde 1972 hasta 1983. Investigaciones químicas en los laboratorios Zyzon desde 1965 hasta 1972. Ayudó a llevar a los laboratorios Zyzon y a Wyn Industries a los límites de la industria biotecnológica. Jefe de la Sociedad para el Avance de Materiales Biotecnológicos. Universidad de Illinois, 1965. Recibido con honores y galardonado en biología y química en la Universidad de Illinois, 1957.



## MARA ARAMOV

Asesina Profesional a las órdenes de Rhoemer

Sexo: Femenino
Altura: 1,73 mts.
Edad: 32
Peso: 62 kgs.
Lugar de nacimiento: Novgorod, Rusia
Ojos: Azules
Nacionalidad: Rusa
Pelo: Castaño rojizo

Asesina profesional desde 1989 hasta la fecha. Se la considera responsable de la muerte de, al menos, 14 personas, todas por contrato. Agente en operaciones de la KGB desde 1986 hasta 1989. Posible miembro de la organizafción terrorista Black Baton. Posee conecciones con el crímen organizado en Moscú. No existen informes sobre el entrenamiento o la capacitación que ha recibido.



## ERICH RHOEMER

Terrorista Internacional

Sexo: Masculino
Altura: 1,88 mts.
Edad: 35
Peso: 87,5 kgs.
Lugar de nacimiento: Leipzig, Alemania
Ojos: Café
Nacionalidad: Alemán
Pelo: Negro

Responsable de la explosión del edificio Comm Parks, Londres, Reino Unido, 1997. Secuestro de aeronave de la Gulf Airlines, Estambul, Turquía, 1995. No existen archivos anteriores a 1994. Posee lazos y contactos con variadas organizaciones y facciones terroristas en Sudamérica, Medio Oriente, Europa y la ex Unión Soviética. No existen informes sobre el entrenamiento o la capacitación que ha recibido.



## ANTON GIRDEAUX

Experto en municones a las órdenes de Rhoemer

Sexo: Masculino
Altura: 1,82 mts.
Edad: 29
Peso: 95 kgs.
Lugar de nacimiento: Toulouse, Francia
Ojos: Azules
Nacionalidad: Francés
Pelo: Rubio

Mercenario a sueldo desde 1992 hasta la fecha. Maquinista desde 1988 hasta 1992. Girdeaux no posee archivos oficiales sobre conecciones con ninguna actividad criminal significativa. Se sospecha que fue reclutado por el Black Baton mediante Mara Aramov. Certificación por medio de la Sociedad Francesa de Maquinistas, 1988.

Syphon Filter




## Estrategias – 2ª parte

***En el número pasado te entregamos la primera parte de la guía estratégica más completa que podés encontrar sobre este apasionante y adictivo juego de Interplay. Bueno, ya no tenés que esperar más para rescatar a tu perro. Acá tenés la segunda y última parte del Heart of Darkness...***

### Nivel7 • INTO THE LAIR

**1** • Deberás enfrentarte a un Armor Slog. Al matarlos, estos Slogs se dividen en dos bultos. De cada uno de ellos crecerá otro Armor Slog. Para matarlos, debés dispararles con un Super Shot. Caminá por la cadena, detenete en el medio y matá a los dos Shadowbats. Usá el botón de correr para bajar de la cadena y pasar a la siguiente habitación. Corré hacia el Armor Slog y parate sobre él: no podrá dañarte. Cuando se aleje de las otras sombras, bajá y disparale a un par de ellas. Luego, volvé a subirte al Slog antes de que éste dispare. Cuando el Slog quede solo, matalo. Andá hasta la pantalla siguiente y empezá a disparar.

**2** • Subite a la burbuja. Saltá hacia la columna central y sujetate. Trepate a la cadena y bajá entre los mecanismos rosados. Parate en el mecanismo de la derecha y la puerta de la izquierda se abrirá. Matá a las sombras, parate sobre el mecanismo de la izquierda y matá a los dos Armor Slogs. Corré hacia la izquierda y bajá por la escalera. Presioná el botón y subí a las columnas de ladrillos.

**3** • Hacé crecer la semilla, trepá, saltá y andá hacia la izquierda. Abrí la puerta y parate cerca de la escalera. Matá a las sombras y después a los dos Armor Slogs. Andá a la derecha y NO te pares sobre el mecanismo rosado. Luego de que las dos columnas bajen juntas, saltá sobre el mecanismo y corré apenas aterrices.

**4** • Matá a los gusanos, bajá por la escalera. Bajá al piso, presioná el botón de la pared, trepá y saltá a la izquierda. Presioná el botón y salí por la derecha.

**5** • No cruces las cadenas. Matá al Slog, trepá y esperá a que se multiplique. Cuando los gusanos salgan a atacarlos, deslizate por las cadenas y saltá a la izquierda. Subí por los ladrillos a medida que aparezcan.

**6** • Para escapar de la celda, tirá un Super Shot hacia el techo. Presioná el botón, salí y andá a la izquierda. Trepá y salí por el camino largo.

**7** • Bajá sobre las maderas y esperá a que los Slogs la quemen para poder bajar. Corré hacia la derecha, saltá por encima de la sombra y caminá sobre la cadena. Bajá y reptá a la izquierda. Presioná el botón, esperá a que la sombra salga, saltá por encima de ella y dirigite a la derecha, hacia las rocas de arriba. Corré a la izquierda, esquivando a los enemigos. En el camino inferior, bajá por el hoyo y salí del nivel.

## Nivel8 • HEART OF DARKNESS

**1** • Andá a la derecha y matá a los tres Slogs. Trepá y andá a la derecha. Matá a los Shadowbats, bajá y corré hasta el botón. Salí por la izquierda de nuevo, volvé por las plataformas superiores y salí por la



derecha. Bajá y matá al Slog. Salí por la derecha, matá a la sombra, subí y volvé a salir por la derecha.

**2** • Hablá con el Sirviente Vicioso y salí por la derecha para hallar todas las piezas de la roca mágica. Pateá o lanzá la primera pieza hacia el Sirviente y volvé a la derecha. Ahora podés trepar por la columna central. Reptá por el pasaje de la izquierda hasta salir por el otro extremo. Trepá y buscá la segunda pieza. Traela de vuelta a esta área, disparándole o pateándola, a través de los hoyos. Deberás pararte sobre el último mecanismo, mientras enviás la roca debajo de la columna. Llevá la pieza de vuelta hacia el Sirviente y volvé al área 3.

**3** • Trepá y salí por la derecha. Matá a ambos Slogs, salí por la izquierda y subí la escalera. Subí al nivel de arriba y salí por la derecha. Debés dispararle a la roca para que vaya bajando por las plataformas, hasta que puedas llevarla hasta el Sirviente.

**4** • Tomá la pieza final. Salí por la derecha y andá hacia el comienzo. Bajá por el hoyo.

**5** • Matá a los dos Slogs y andá a la derecha. Parate en el puente, matá a las sombras y seguí hacia la derecha. Debés matar de nuevo a todas las sombras. Esta vez el Master aparecerá y te disparará bolas de fuego. Debés hacer un doble salto para escapar de ellas y moverte con velocidad. Cuando el puente esté limpio, andá a la derecha. Matá a las sombras y a los Slogs que aparezcan, mientras esquivás las bolas de fuego del Master. Cuando el puente esté libre andá a la derecha. Tomá la pieza final y terminá este nivel.

### FINAL

Para escapar de esta pesadilla dentro de otra pesadilla, deberás enfrentarte al Corazón de la Oscuridad en persona. Dos diferentes tipos de fantasmas aparecerán en la oscuridad. Matalos con tu pistola para escapar y terminar el juego.

# Trucos

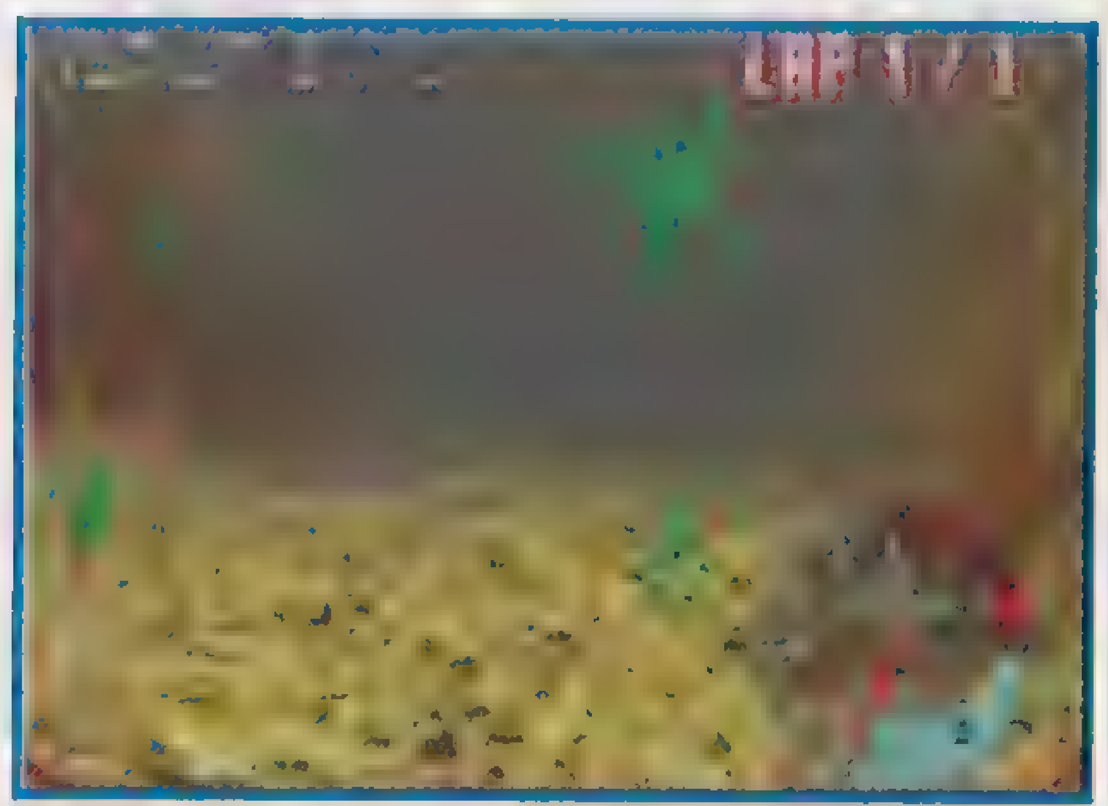
ACCESO PERMITIDO

## ¡Tu referencia nº 1 para códigos secretos, estrategias y tácticas!

### – TNN M.S. HARDCORE 4X4
**Camión oculto y lluvia de ranas.**

Para ejecutar estos trucos, primero debés ingresar a la opción Race Type y elegir dentro de ella Time Trial. Una vez hecho ésto, ingresá a la opción Start Race y, en Edit Names, ingresá cualquiera de los sigu-

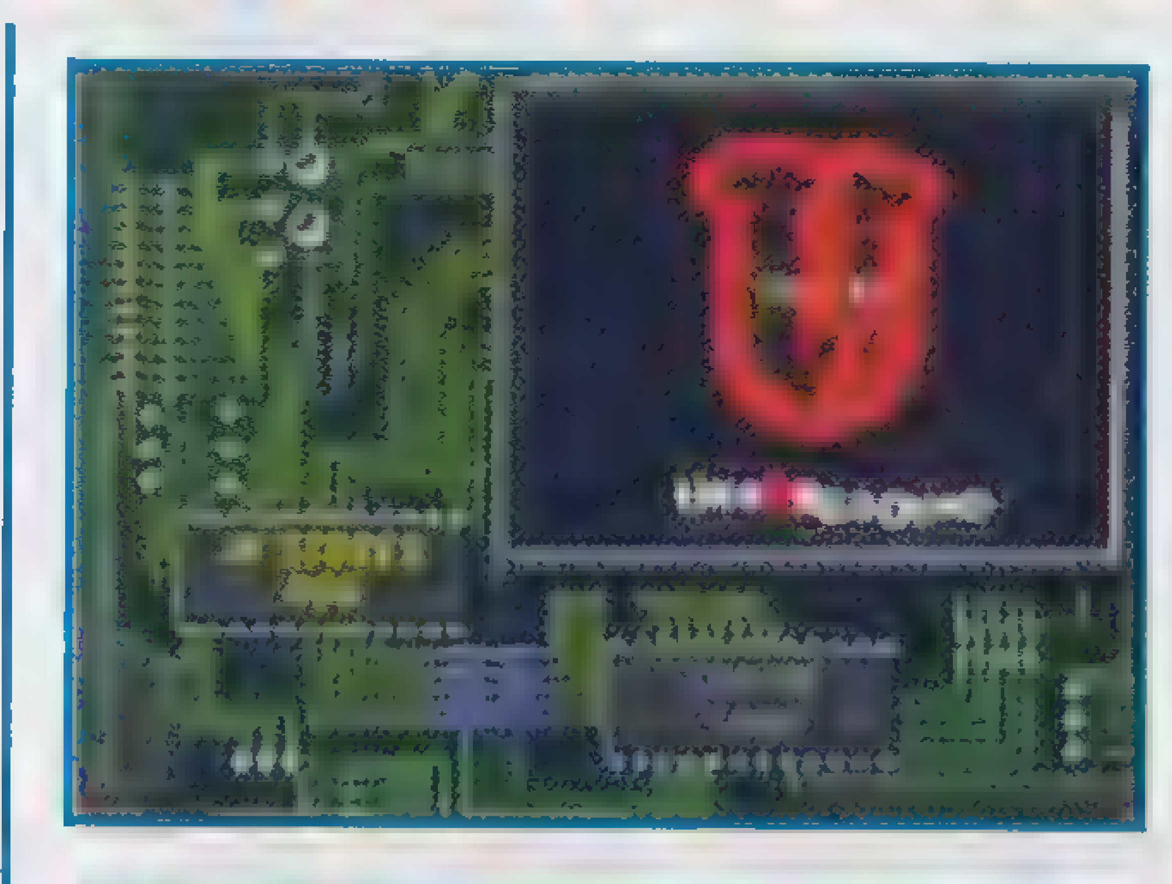


ientes códigos para conseguir los resultados que se muestran.
MAINLINE - Este código te dará acceso al camión oculto llamado Mother.
RAINFROG - Esto hará que se desate una lluvia de ranas. Primero debés ajustar la opción del clima "Severe"
Una vez elegido el truco, presioná Δ para volver al Menú Principal y elegir tu camión y el clima que desees.

### – PLAYSTATION UNDERGROUND #1
**Trucos varios.**

Si tenés la suerte de poseer este juego, podrás acceder a toneladas de trucos, videos y demos.
*Primer CD:*
• Twisted Metal 2: En la pantalla The Vault, presioná O, Δ, □.
• Cool Boarders: En la pantalla 'Tech Q&A', presioná rapida-





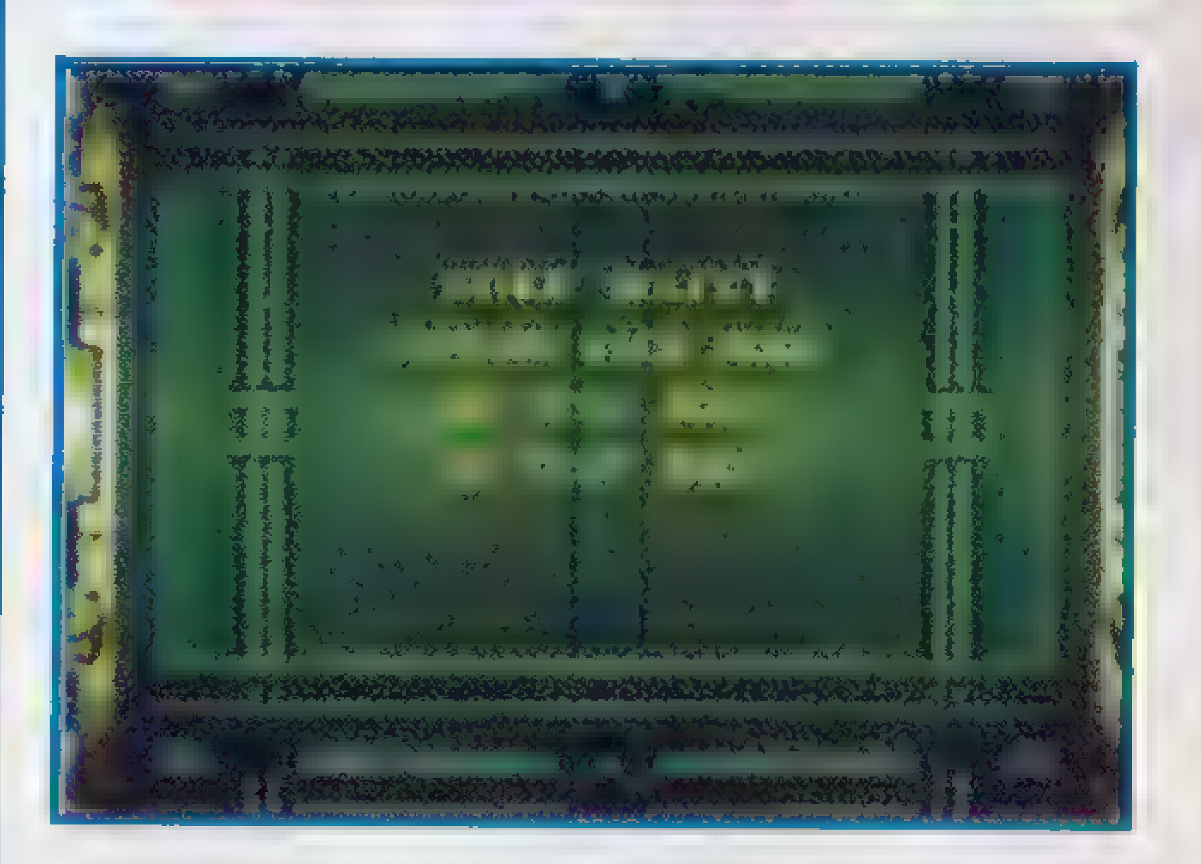





mente □, Δ, O.
• NFL Gameday '97: Dentro de 'Behind the Scenes', mantené presionado L1+L2+R1+R2.
• Jet Moto: Dentro de 'Code Book', presioná Δ, Δ, Δ.
• Créditos ocultos: En la pantalla del menú principal del CD, presioná □, Δ, O, X.
• Blasto preview: En la pantalla de "Download Station', andá a 'Options Menu'. Una vez allí, empezá a presionar R1, L1, R2, L2 en ese orden y mantenelos presionados. Luego, presioná □.
*Segundo CD:*
• Urge Video: En la pantalla principal del CD, mantené presionado □+Δ+O. Sin soltarlos, presioná L1.
• Genuine Video: En la pantalla de 'In Stories Now', mantené presionado L1+R1+L2+R2 (primero presioná L1; sin soltarlo, presioná R1, y así sucesivamente). Soltalos y presioná nuevamente L1+R1+L2+R2.
• NHL Faceoff Contest: En la pantalla de 'Coming Soon', presioná □, Δ, O, Δ, □.
• Resident Evil 2 preview: En la pantalla de 'Coming Soon', mantené presionado □, Δ, O y luego presioná X.

### – BRAHMA FORCE
**Trucos varios.**



• Para conseguir el *Menú Especial*, debés terminar el juego completo en menos de 1 hora y media. Mantené la Memory Card en su ranura y, mientras la frase 'Press Start Button' titila en la pantalla de título, presioná Start. El sistema buscará algún juego salvado y una nueva opción lla-

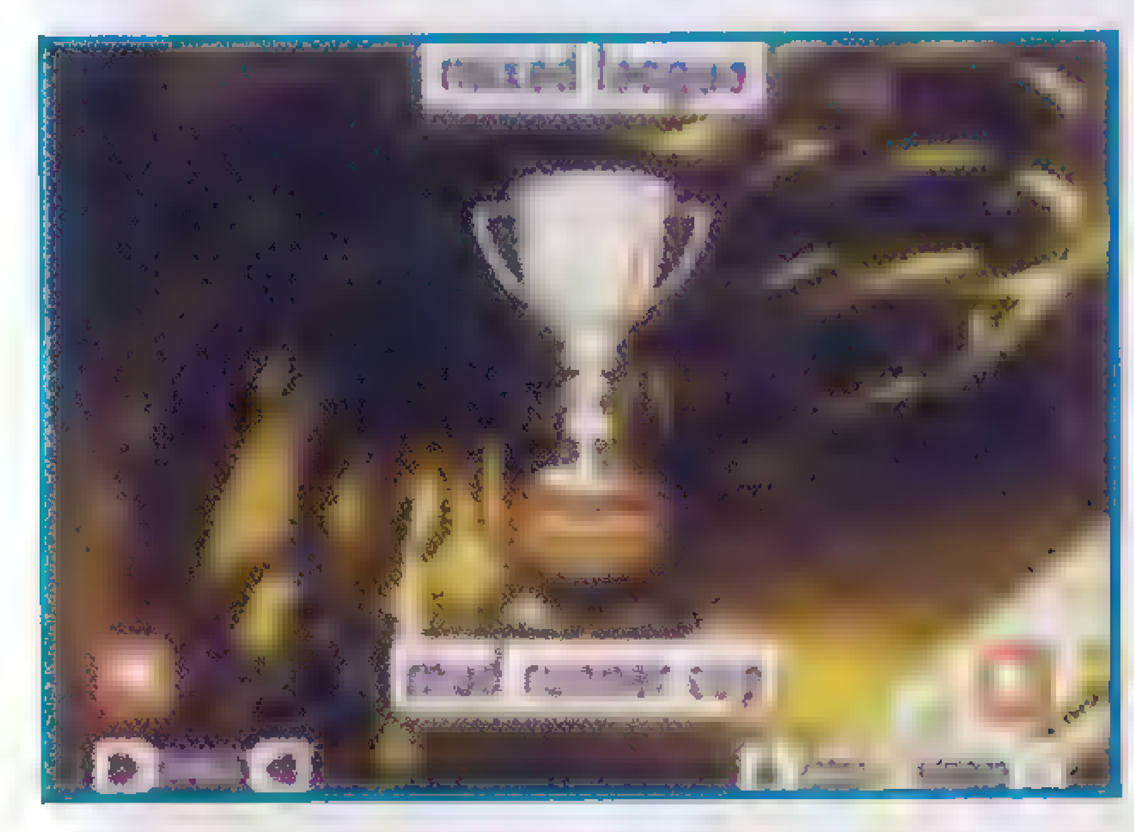


mada Special aparecerá debajo de las otras opciones. Entrando en esta nueva opción, tendrás acceso a la selección de nivel, a ver todas las escenas en FMV del juego, un testeo de todas las voces en el juego y un testeo de todos los sonidos del juego.

• Para acceder al *Map Viewpoint Control*, comenzá un juego y presioná Start para acceder a la pantalla de Command. Entrá a 'Map' y presioná Select para detener la rotación del mapa. Ahora podés usar el joystick y los botones L1, L2, R1, R2 para moverte libremente por todo el mapa. Para volver a la pantalla de título, mantené presionado L1+R1+L2+R2.

### – TEST DRIVE: OFF ROAD
Nuevos vehículos y pistas.






Desde el Menú Principal, accedé a la pantalla de opciones. Andá a 'Driver 1 Setup' y elegí 'Enter Name'. Borrá el nombre que allí se encuentra y reemplazalo por cualquiera de las passwords que te damos a continuación.
BEEFY - Habilita el Monster Truck en Practice Mode.
FIFTY - Habilita el Hot Rod en Practice Mode.
SANDDUNE - Habilita la pista de Pharaoh.

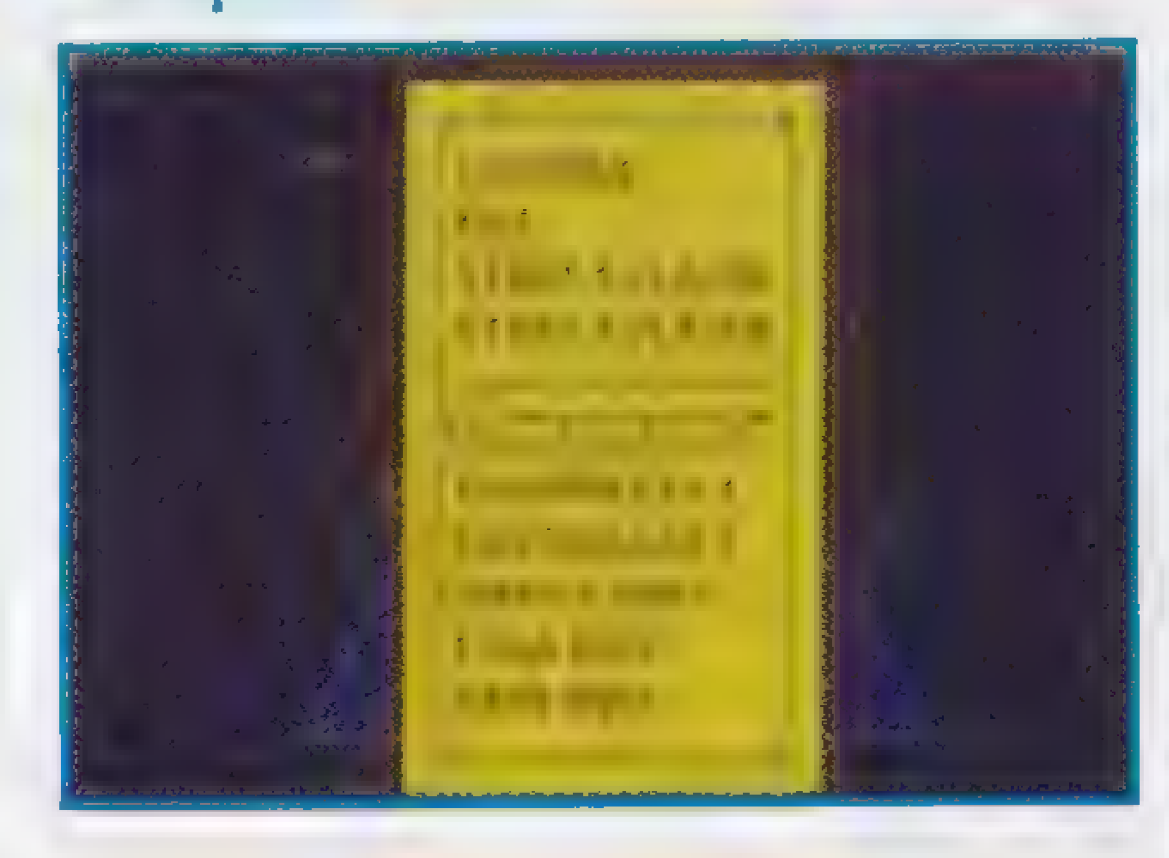
### – SOVIET STRIKE
Trucos varios.



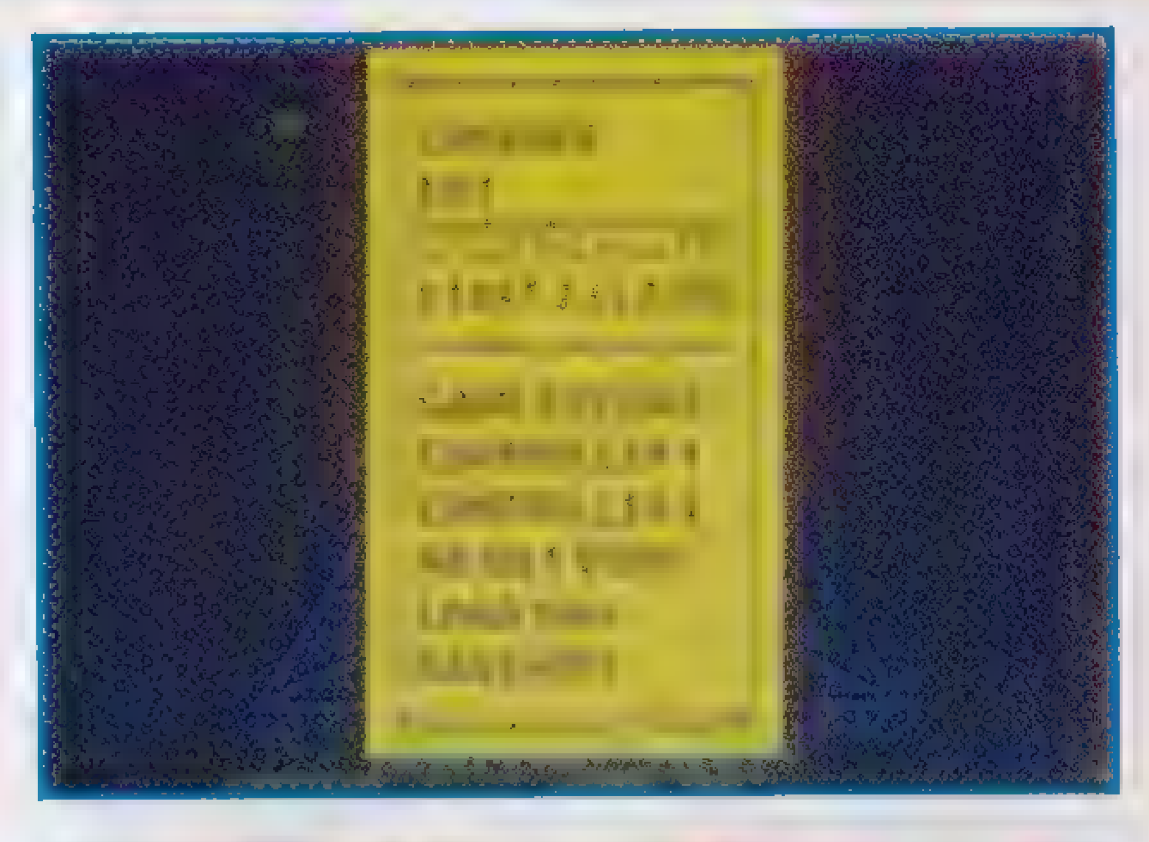


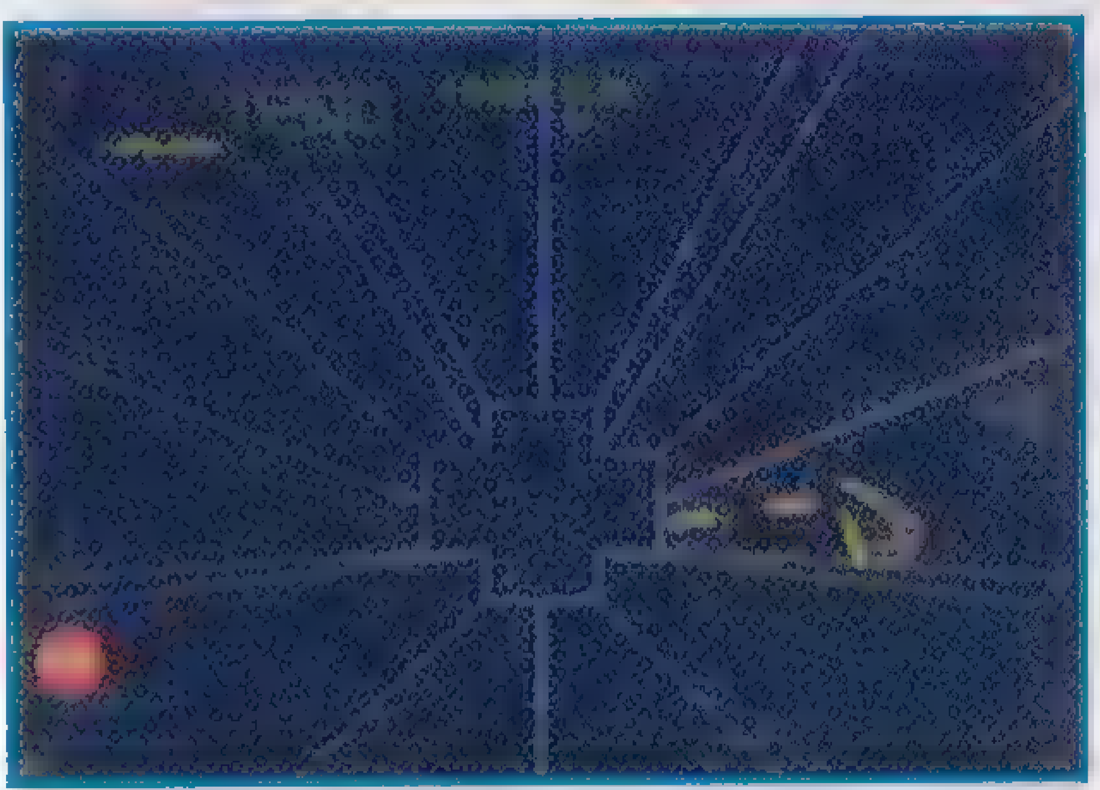
Andá a la opción Load/Save y elegí Enter. Cuando la caja de password aparezca, ingresá cualquiera de los siguientes códigos.
THEBIGBOYS - Esto te dará municiones infinitas, combustible, intentos y daño doble.
GHANDI - Tu helicóptero será tratado de manera amigable.
ANGRYLOCAL - Tu helicóptero será tratado de manera hostil.

### • ARCADE GREATEST HITS: THE ATARI COLLECTION 1
Selección de nivel en el juego Tempest.



Seleccioná el arcade Tempest y, luego de que hayas llegado a la pantalla de Demo/HighScores, presioná Select para acceder al menú. Seleccioná Game Options, poné el Demonstration Mode





en 'On' y presioná X para aceptar. De vuelta en el menú, comenzá un juego de uno o dos jugadores presionando X. Cuando el juego comience, presioná L1 o R1 para saltear los niveles (también podés hacerlo poniendo pausa y presionando Start otra vez).

### – DESTRUCTION DERBY
Selección de competidores.







En la pantalla del menú principal, seleccioná Wreckin' Racing. Luego, elegí Championship. Ingresá la password NPLAYERS como si fuera tu nombre y volvé a la




opción Wreckin' Racing. Seleccionala nuevamente pero, esta vez, elegí Race Practice. Ahora, andá a la pantalla de selección de circuitos y elegí cualquiera de ellos. Una vez hecho ésto, podrás elegir la cantidad de competidores que vos quieras para cada carrera.

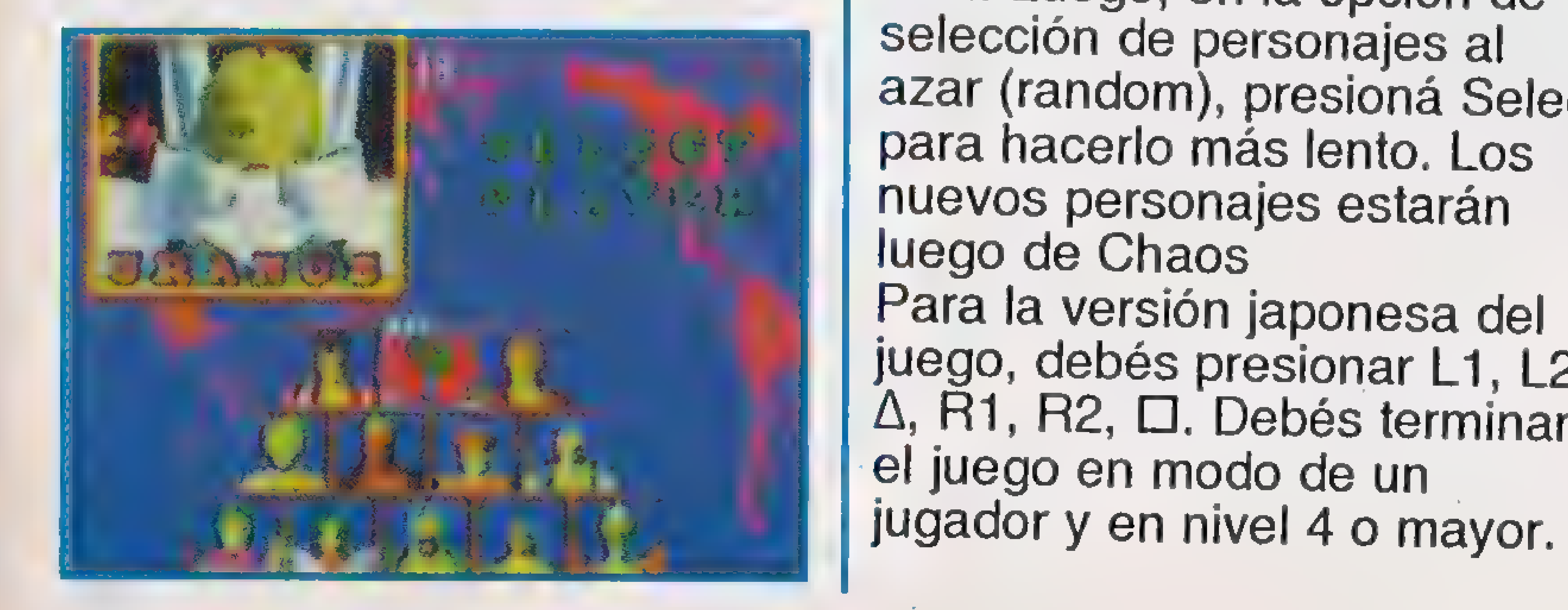
### – THE RAIDEN PROJECT
Controlar la demo.



Para poder controlar las demos que este juego trae, seguí los siguientes pasos: durante la demo de Raiden I, mantené presionado L1 y podrás controlar la nave con los controles normales. Para la demo de Raiden II, debés hacer lo propio pero manteniendo presionado R2. Si soltás R1 en el primer caso o R2 en el segundo, no podrás controlar la nave.

### – TOSHINDEN 2
Jugar como todos los bosses secretos.

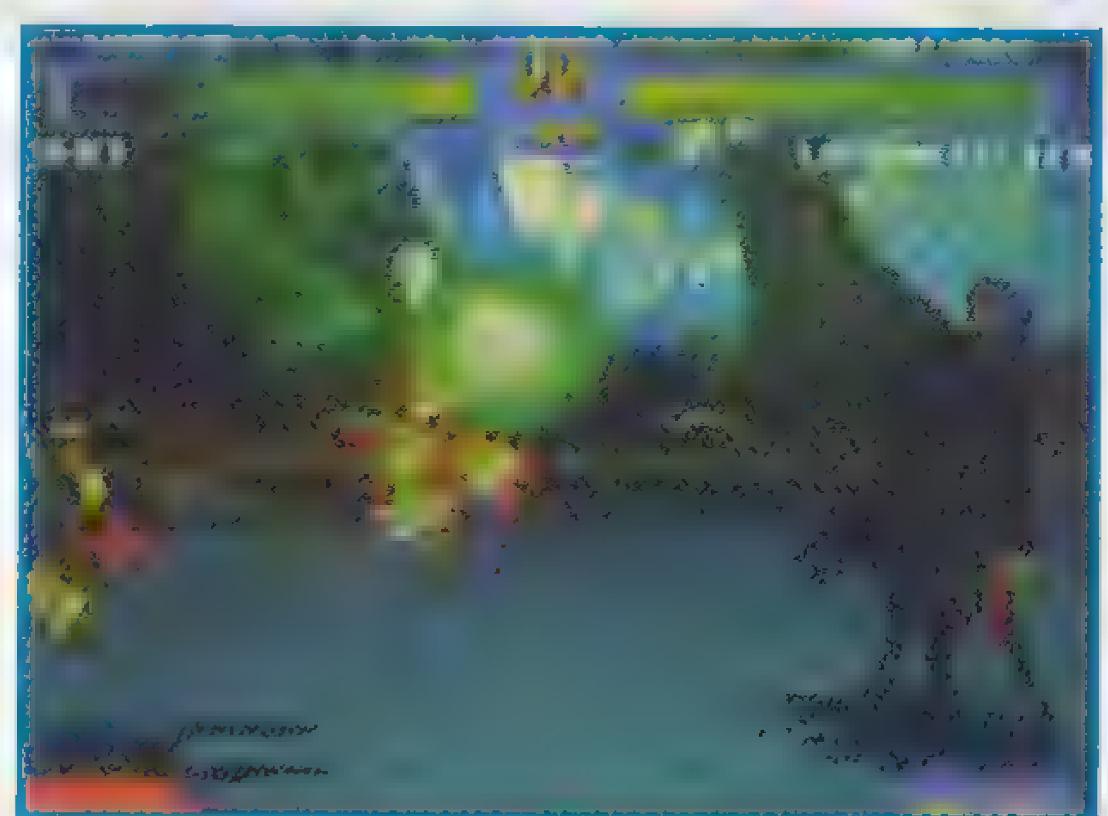
• *Uranus y Master:* Cuando el texto de opciones se esté







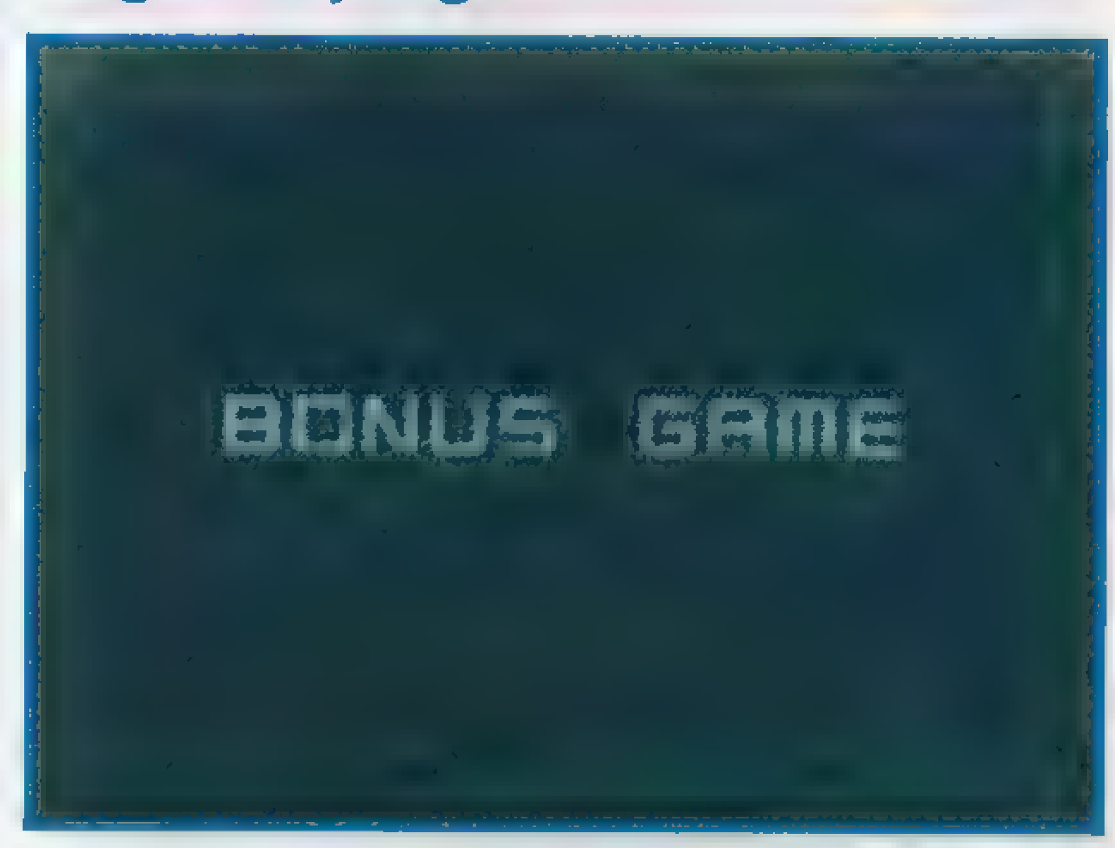


deslizando por la pantalla de títulos, presioná rapidamente R1, L2, X, L1, R2, O en el control 1. Escucharás un sonido de confirmación y el botón de opciones se volverá azul. Luego, en la opción de selección de personajes al azar (random), presioná Select para hacerlo más lento. Los nuevos personajes estarán luego de Chaos
Para la versión japonesa del juego, debés presionar L1, L2, Δ, R1, R2, □. Debés terminar el juego en modo de un jugador y en nivel 4 o mayor.

Luego de los créditos finales, el cursor pasará de amarillo a azul. Finalmente, en la pantalla de selección de personajes al azar, presioná Select para elegir a los nuevos personajes.

### – ZERO DIVIDE
Jugar al juego oculto Phalanx.









Muchos juegos-bonus son aburridos o tienen gráficos horrendos. Phalanx es la excepción que confirma la regla. Para acceder a él, mantené presionados Start+Select en el control 2 y encendé la Playstation. Debés mantener esos botones presionados hasta que el logo Zoom aparezca. Si lo hiciste correctamente, las palabras 'Bonus Game' aparecerán en una pantalla negra y podrás jugar al Tiny Phalanx.

### – LOADED
Máximo poder de fuego.

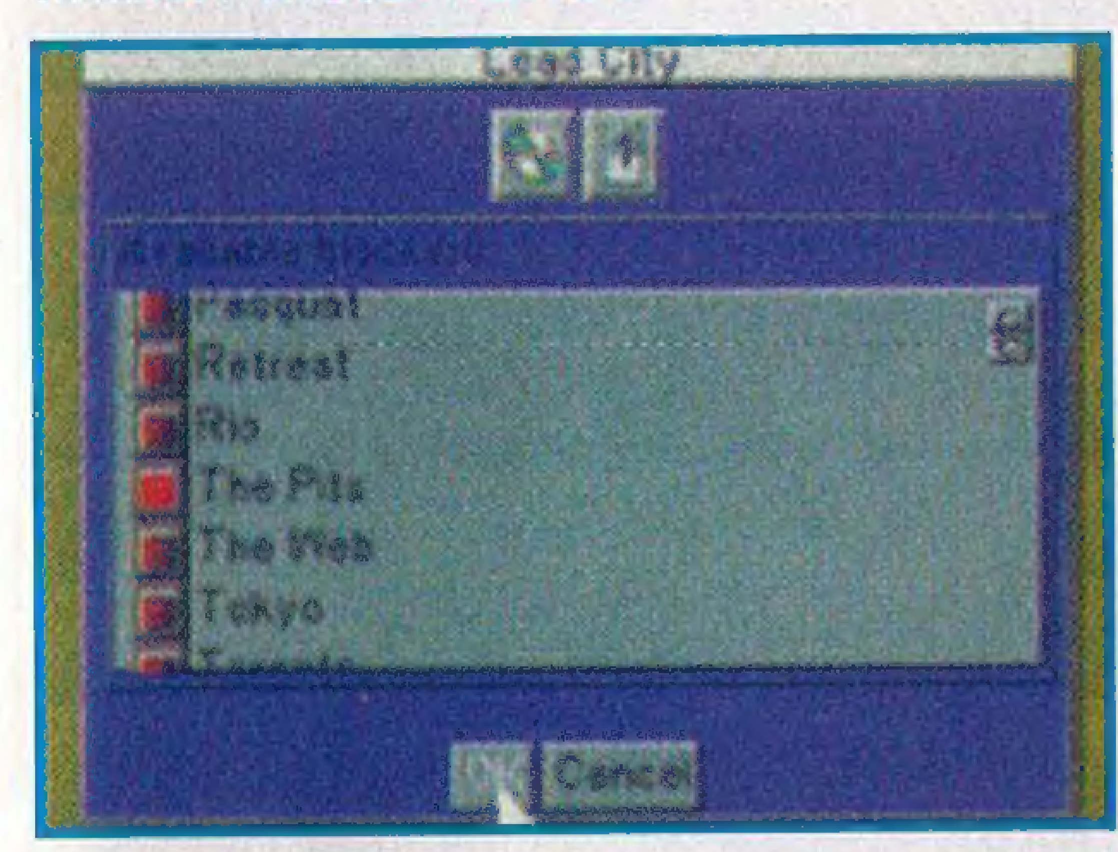
Para conseguir este truco, poné pausa y mantené presionado L1+L2 durante 10 segundos. Con éstos dos

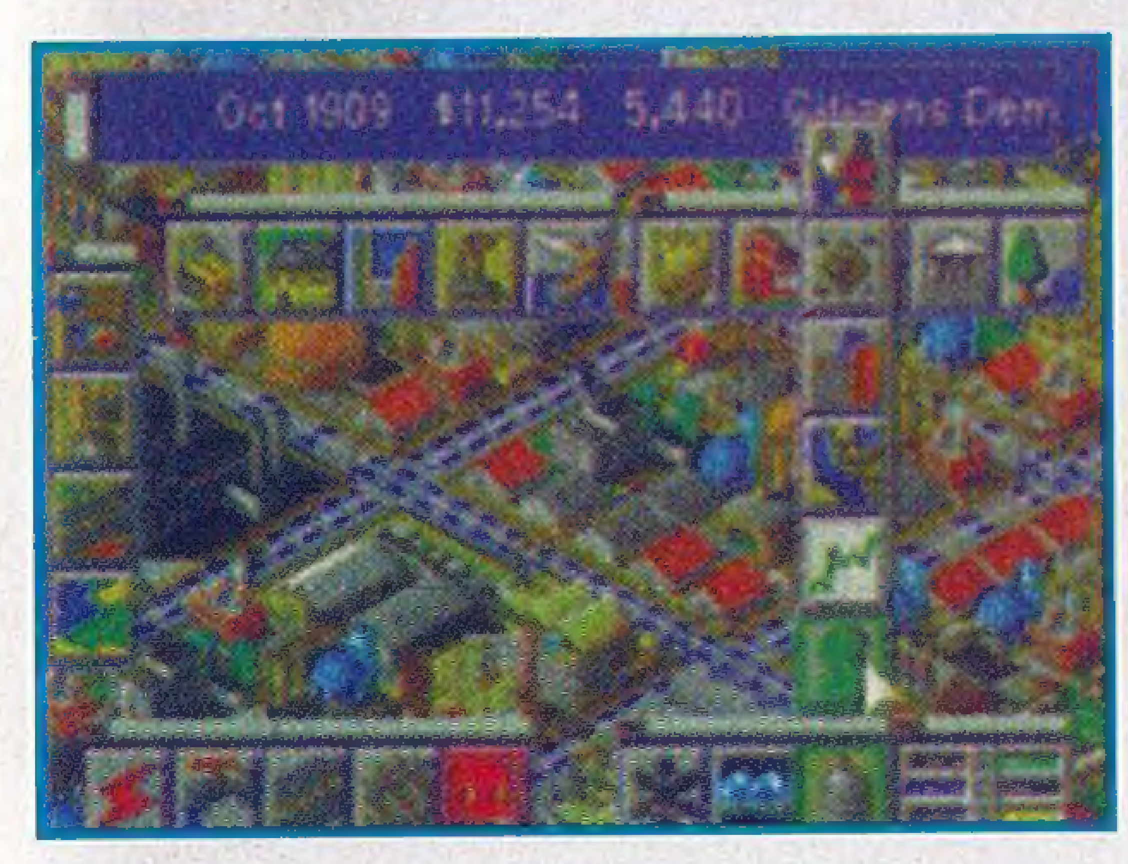




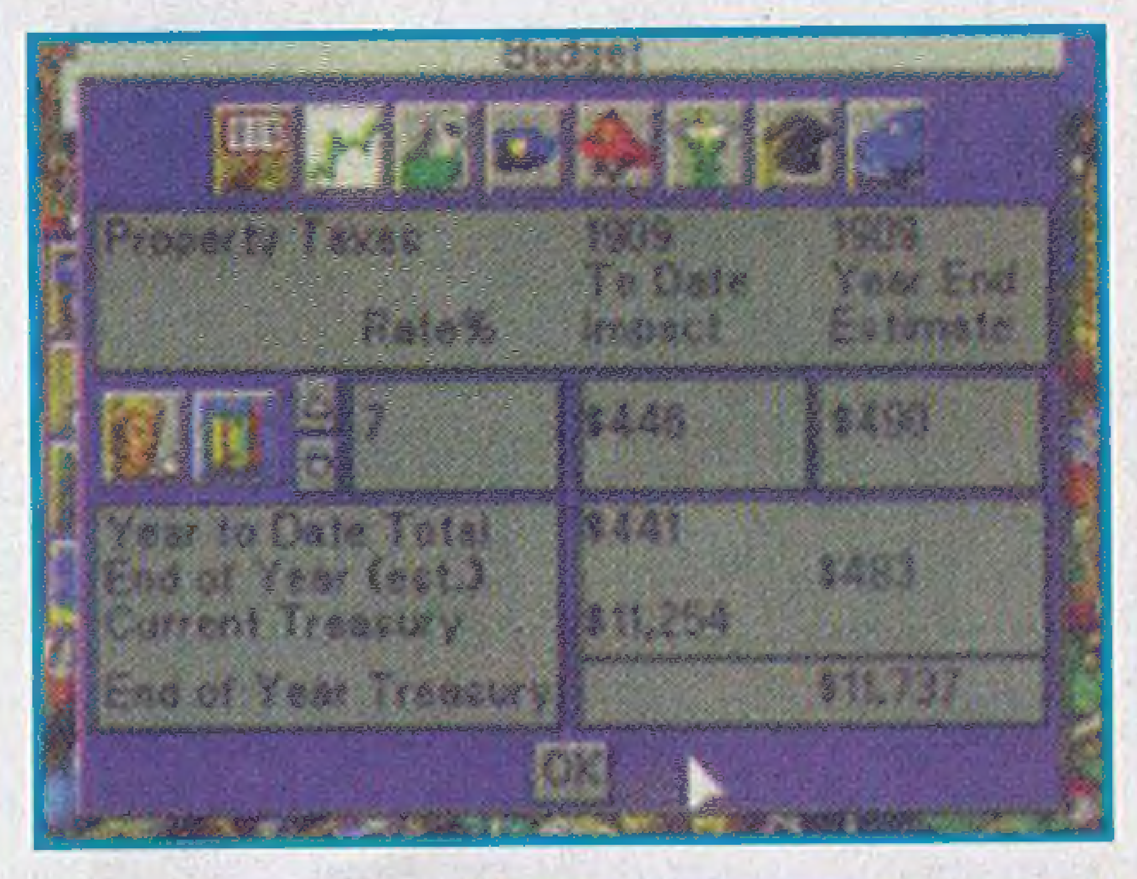

botones presionados, presioná ↓, →, ↓, →, Δ. Una vez hecho ésto, la opción extra 'Power' aparecerá. Seleccionala para poder ajustar tu poder de fuego al máximo.

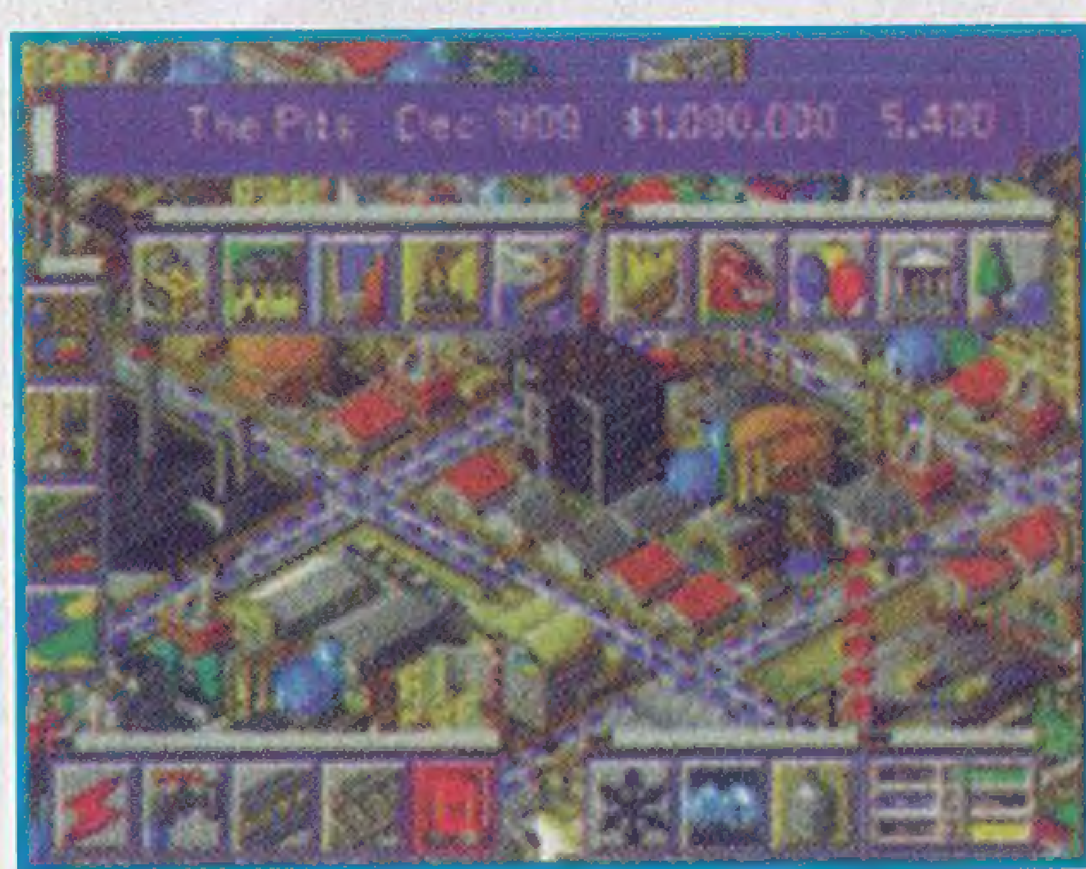
### – SIM CITY 2000
**Millón instantáneo.**




Para acceder a este truco, comenzá una nueva ciudad o cargá una ya empezada. Andá al ícono de City Info y accedé al ícono de Budget (el que tiene el signo de dólar). En la pantalla de Budget,seguí los







siguientes pasos:

- Mantené presionado R1, presioná X, ○, Δ, □ y soltá R1.
- Mantené presionado L1, presioná X, ○, Δ, □ y soltá L1.
- Mantené presionado R2, X, ○, Δ, □ y soltá R2.
- Mantené presionado L2, presioná X, □, Δ, ○ y soltá L2.

Apenas termines de hacer ésto (si lo hiciste correctamente), oirás unos gritos de júbilo: revisá tus finanzas y verás que ahora poseés 1 millón de dólares.

### – STARBLADE ALPHA
**Láser de fuego rápido.**

En la pantalla de título, ingresá el siguiente código (mientras las letras de título vuelan juntas): ↑, ↑, ↓, ↓, ○, Δ, □. Si lo hiciste correctamente, oirás una explosión. Ahora, comenzá un juego y, presionando X, accederás a un láser de dis-



paro rápido.

### – DESCENT
**Manto y escudos al máximo.**







Estos códigos permitirán que tu nave se mueva sin ser detectada por tus enemigos y recargar tus escudos al máximo cuando recibas muchos impactos. Ingresalos en medio de un juego (no pongas pausa, o no funcionarán).
Manto invisible: Δ, □, X, ○, □, X, ○, Δ, X, □, X, Δ.




Escudos al máximo: Δ, Δ, X, □, Δ, O, Δ, X, □, X, Δ, X.

### – BOGEY: DEAD 6
Aumentar el tiempo.

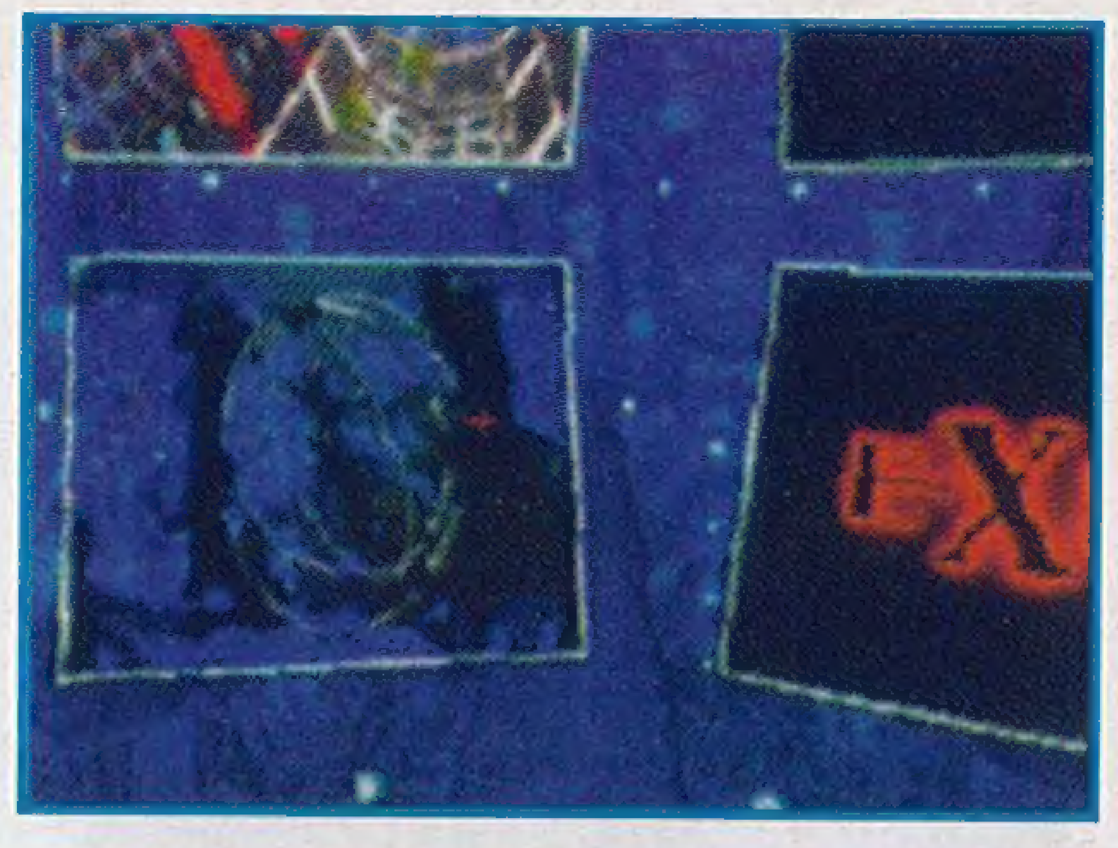


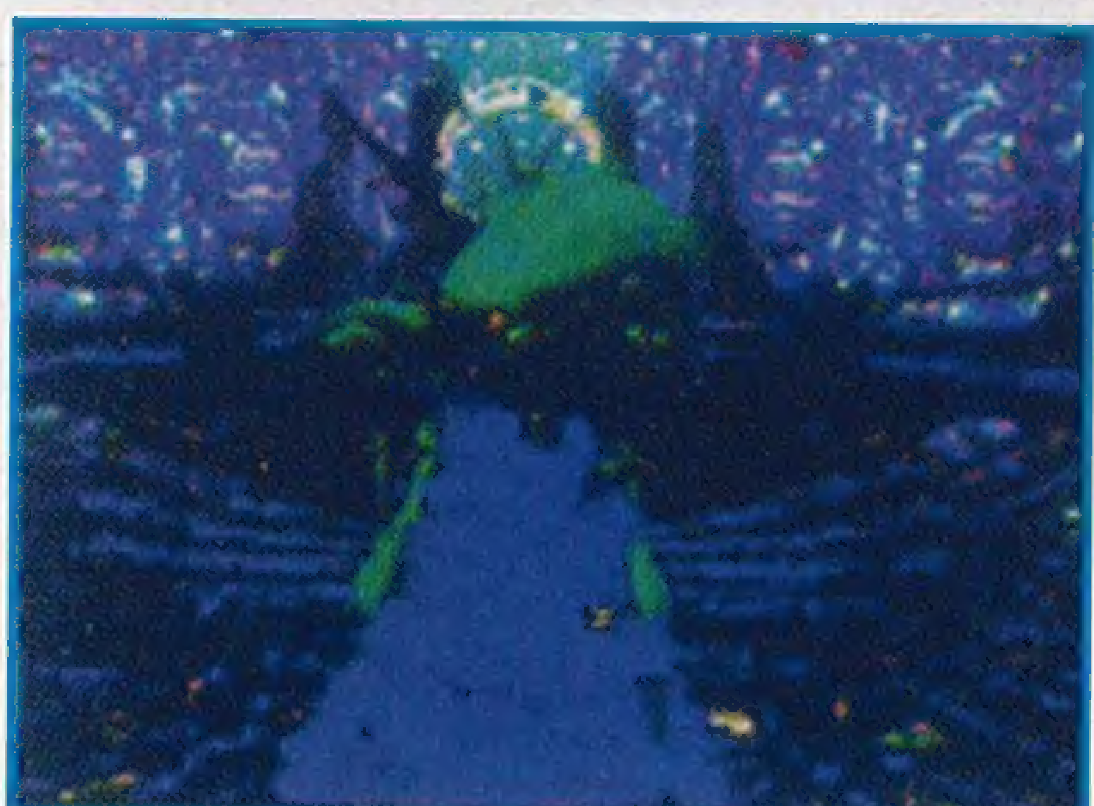

Este truco te será muy útil para agregar tiempo al reloj. Cuando la pantalla de 'Now Loading' aparezca (luego de las pantallas del avión y de selección de armas, pero antes de que comience la misión), mantené presionado L1+L2+R1+R2+X+O+Δ+□+←. Debés mantener esta secuencia de botones presionada hasta que la misión comience. Si lo hiciste correctamente, verás que tendrás un tiempo de 999 segundos.

### – THE HIVE
Códigos de escenas.




En el menú principal, elegí la opción Load. Cuando el juego te diga que no puede encontrar ningún archivo, la opción Password aparecerá. Ingresá cualquiera de los siguientes códigos para las escenas.
Escena 02 • IV73
Escena 03 • AMQ3
Escena 04 • NGH3
Escena 05 • ZN03
Escena 06 • WVQ3
Escena 07 • HC13
Escena 08 • 1EZ3
Escena 09 • UVM3
Escena 10 • TZ93
Escena 11 • U6Q3
Escena 12 • 2QJ3





Escena 13 • KLS3
Escena 14 • 2XS3
Escena 15 • 81H3
Escena 16 • 8HU3
Escena 17 • J5V3
Escena 18 • VIH3
*(Nota: Estas passwords son para el nivel de dificultad 'Easy'. Para el nivel 'Medium' reemplazá el 3 que figura al final de cada password por un 0).*

### – LEMMINGS 3D
Selección de nivel y escenas animadas.

• Para poder acceder a una pantalla de selección de nivel oculta, en la pantalla de título, ingresá a la opción de Passwords. En la pantalla de Passwords, ingresá el código LAMPWICK. Si lo ingresaste de manera correcta, la frase 'Password Correct' aparecerá en la pantalla. Seleccioná el nivel de dificultad que te guste más, y elegí 'Play'. Una vez hecho ésto, aparecerás en una pantalla llena de niveles de donde elegir. Podés seleccionar entre 80 niveles diferentes.

• Para poder ver las escenas en FMV automáticamente, andá a la pantalla de título e ingresá al menú principal. Una vez ahí, elegí 'Codes' e ingresea cualquiers de las siguientes passwords:
SPACEAAA - Escena espacial.
EGYPTAAA - Escena egipcia.
ARMYAAAA - Escena militar.







MAZEAAAA - Escena final.

### – SKELETON WARRIORS
Trucos varios.

• *Selección de nivel.*
Para acceder a la selección de nivel, andá al menú de opciones y ajustá el nivel de dificultad en Easy. Cuando estés en medio del juego, presioná Start para poner pausa e ingresá el siguiente código: Δ, O, O, ←, O, ↑, ↓. Una vez ingresado, despausá el juego y mantené presionado Start+Select para volver a la pantalla de título. Andá al menú de opciones y notarás que hay una nueva opción en la parte superior del menú, la que te permitirá seleccionar el nivel en el que quieras jugar.

• *Heart Stones ilimitadas.*
En medio de unjuego, presioná Start para poner pausa. Ingresá el código ←, ↑, X, o, ↑, ↓, o. Despausá el juego y, si lo hiciste correctamente, tus Heart Stones se habrán incrementado a 80.



# Roll Away

# Trucos, trucos y más trucos...

¿Esas bolas se están poniendo un poco pesadas? ¿El precipicio ya te está fastidiando? ¿No conseguís pasar al siguiente nivel? Sabemos que éste no es un juego precisamente fácil, pero no te preocupes. Acá estamos nosotros para salvarte. Con éstos trucos que te proporcionamos, no tendrás ningún problema en seguir adelante.

- ***Invencibilidad temporal:*** Ingresá el siguiente código en cualquier momento durante el juego: →, ↓, L1, R2, R1, ○, Δ, □.
- ***30 segundos extras en modo Time Trial:*** Ingresá al siguiente código en cualquier momento durante el juego: ○, L1, Δ, Δ, ○, X, Δ, ↓. Este truco solamente funciona una vez por nivel.
- ***Acceder al Bonus Stage:*** Ingresá el siguiente código en cualquier momento durante el juego: Δ, ↑, Δ, L2, L1, L2, □, X.
- ***Limpiar la pantalla en el Bonus Stage:*** Ingresá el siguiente código en cualquier momento durante el juego: →, ○, □, L1, □, ○, ○, □.
- ***30.000 puntos extras:*** Ingresá el siguiente código en cualquier momento durante el juego: □, ↑, ↓, L2, R1, Δ, X, Δ.
- ***Fondo de ajedréz:*** Ingresá el siguiente código en cualquier momento durante el juego: L1, ○, ←, →, L2, ←, R2, R2.
- ***Activar esfumado de movimiento:*** Ingresá el siguiente código en cualquier momento durante el juego: →, ○, L2, ○, R1, ○, □, ○.




**M. Bison**

- Bison captura a Ryu y lo introduce dentro del Psycho Drive para la transformación completa.
- Evil Ryu ha nacido; el plan de Bison para la dominación del mundo continúa fortaleciéndose.

**R. Mika**

- R. Mika se encuentra con Zangief, y juntos se infiltran en la base de Shadowloo.
- Zangief la salva de un derrumbe, y ambos escapan en circunstancias extremas.

**Dee Jay**

- Luego de una violenta andanada de las Rockin' Kicks de Dee Jay, Bison cae derrotado.
- El sueño de Dee Jay se realiza, al recibir una oferta de un sello discográfico para que edite una de sus canciones.

**Dhalsim**

- Dhalsim lee la psiquis de Bison y consigue palpar la energía demoníaca que bulle en su interior...
- Detecta la misma energía en el interior de la base, y destruye el generador mediante pura concentración.